萌えキャラクターの描き分け



基本テクニック編

宮月もそこ／角丸つぶら ● 著

萌えキャラクターの描き分け 基本テクニック編

ホビージャパン

萌えキャラクターの描き分け

基本テクニック編

宮月もそこ／角丸つぶら 著



Main dish

玉之けだま

ティータイムにしよう！

こはら深尋




夢の冠
南雲ウリ


吃吧。
HY



Cinnamon!
さがのあおい


白桃とベリーのうさぎ
紺野賢護

▸はじめに

萌えキャラクターにも個性を描き分けよう！

萌えキャラクターってかわいいけれど、どれも同じ顔……描き慣れていないといつも同じポーズ、自分の得意な構図ばかり……となってしまいがちです。ですが、キャラクターは一人ひとり個性を持っているので、顔のパーツも違うし、性格も違えば、手を振る動作ひとつをとっても全然違うものになるのです。

このような描き分けができれば、キャラクター表現の幅が広がります。また、キャラクターの描き分けはマンガのキャラクターづくりにも活かしていくことができます。

本書はこの萌えキャラクターの描き分けができることを目的として、そのノウハウをお絵かき初心者にもわかりやすいように1冊にまとめました。

描き分けるポイントで一番大切なものは、性格づけです。おとなしいキャラクターが大口を開けて笑うことはあまりないし、元気なキャラクターが恥ずかしそうにしていたらその意外性に驚きながらもかわいいなと思うはずです。そのようなギャップを見せられるのも、性格をしっかり考えているからです。

描き分けができれば、生み出すキャラクターの魅力はどんどん広がっていきます。本書が皆様のお絵かきスキルアップの一助となれば幸いです。

萌えキャラクターの描き分け
基本テクニック編

本書のねらい

本書では、目の形を５つのタイプに分けて、その目の形ごとに５人のキャラクターを性格づけました。

カラーページでは配色について解説、第１章では目の形と髪型、表情を描き分け、第２章では制服の着こなしや服装のコーディネート、第３章ではしぐさから実際にキャラクターを動かしていきます。

こうして、もともとは同じ顔だったのに、最終的にはまったく違う個性的な５人のキャラクターができ上がります。最初からまったく違うキャラクターを考えていくのではなく、パーツから徐々にからだ全体に描き分けを広げていくと、簡単にキャラクターが描き分けできるので、同じプロセスで是非挑戦してみてください。


ノーマルタイプ


つり目タイプ


たれ目タイプ


とろ目タイプ


じと目タイプ







まずは顔の描き分けから始めます。萌え顔では鼻や口は基本的に１種類なので、目の形で個性を出します。そして髪型はキャラクターの個性を出すもっとも重要なパーツです。これらが描けたら性格ごとの表情の違いを見ていきましょう。

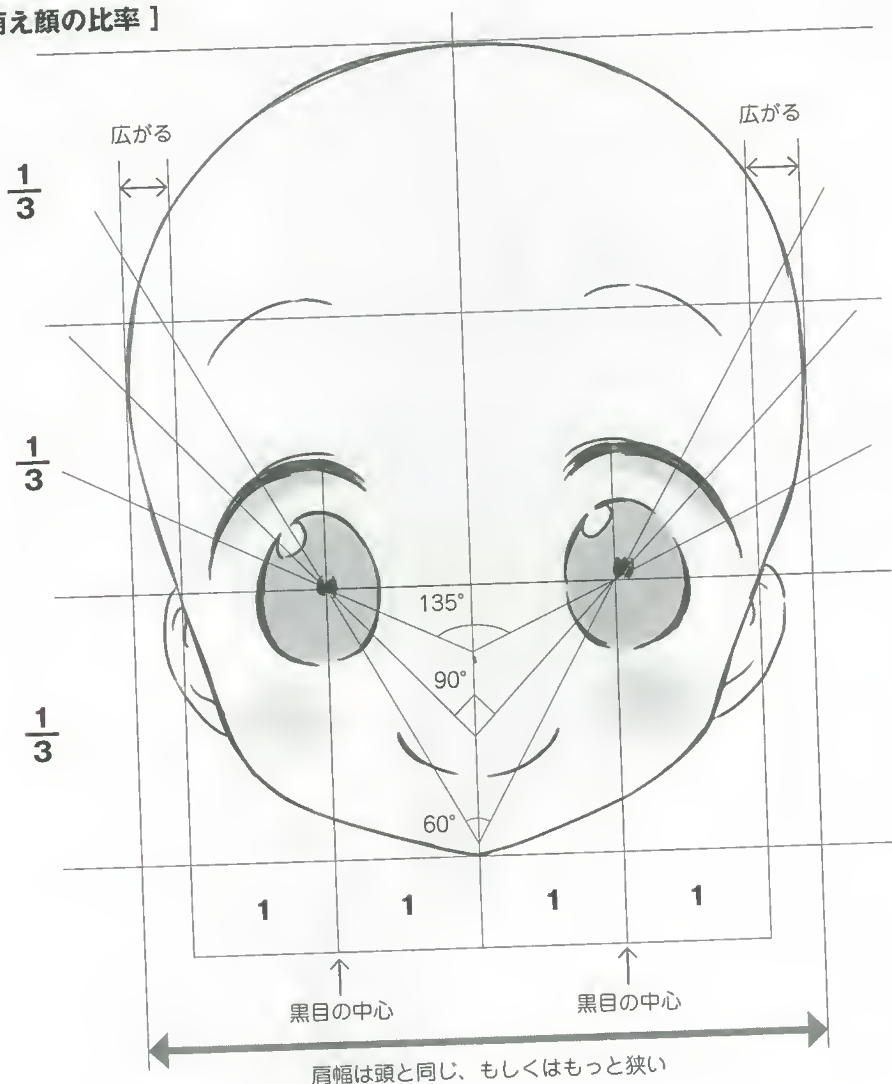



第1章
顔の描き分け

萌え顔の黄金バランス

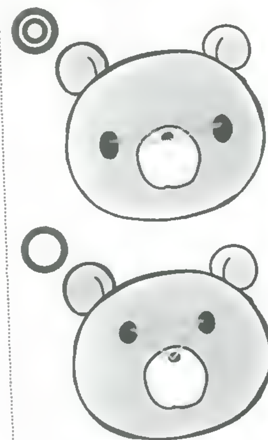
萌え顔とは、かわいいと感じる顔のことです。それには、かわいく描けるバランスがあります。
目は、絵柄によって顔の占める面積が変わるので、黒目の中心を基準にバランスを考えていきましょう。

[萌え顔の比率]



Point

目と鼻を結んだ角度が広いほうが（左の図で言う135度のライン）幼くかわいく見える



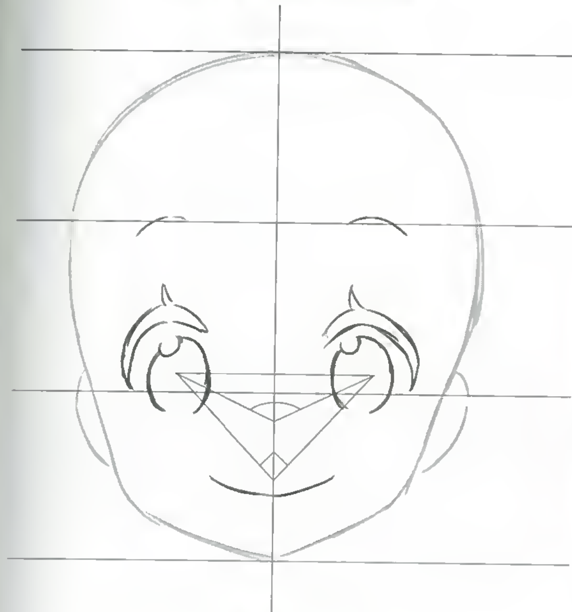
萌え顔3ヶ条

かわいく感じる顔のポイントをとらえます。
①動物や赤ちゃんをかわいいと感じる感覚を利用します。
→赤ちゃんや動物の顔のバランスに近づけるとかわいらしさが出ます。
②目と口の位置(バランス)を崩してはいけません。
③目の大きさは絵柄によって変わるので、比率で表しています。今回は代表的なひとつのパターン。

同じ萌え顔の比率で、目が違う例

目の形や大きさが違っていても、比率が同じならかわいさはそのままです。

目の横幅を狭くした例

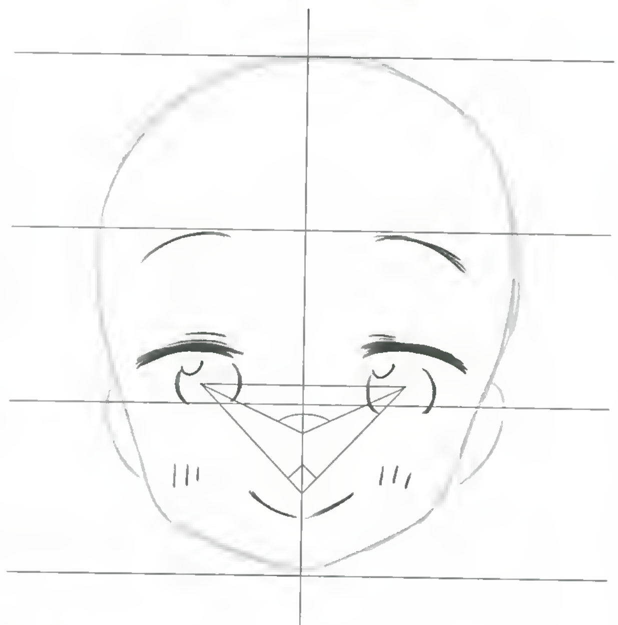




黒目の中心の位置を崩さないまま
目の大きさをやや小さく、横幅をせまく
縦長に見えるようにした

目の縦幅を狭くした例



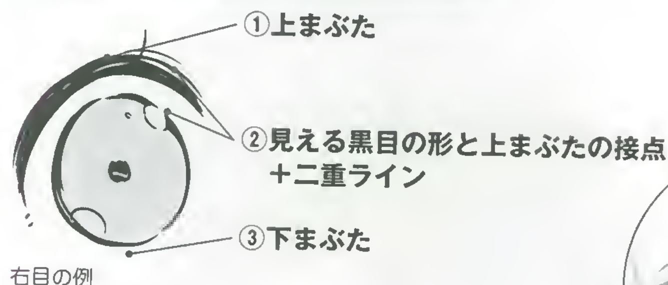


こちらも黒目の位置を崩さず、目の縦幅を短くした。
顔のパーツの配置バランスが変わらなければ、どの顔でもかわいく見える

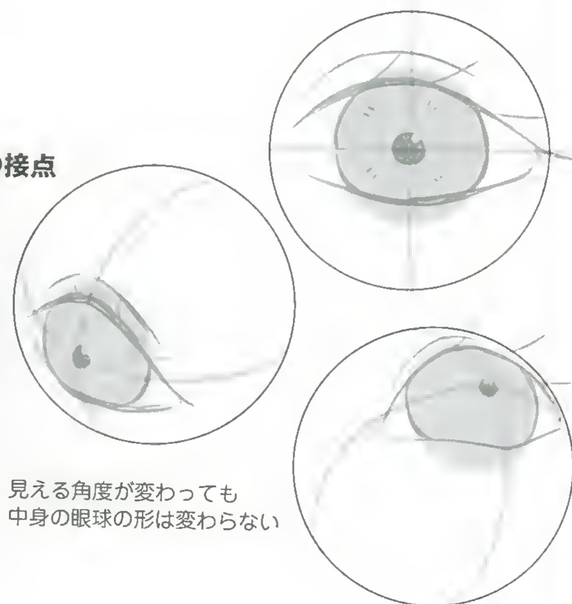
目の基本

目は、キャラクターの個性が一番出るパーツです。さまざまなタイプがありますが、描きやすい角度で描きがちです。ここでは、まず目の基本的なパーツとデフォルメ具合を押さえ、次のページからバリエーションを増やしていきましょう。

目を描き分けるポイント

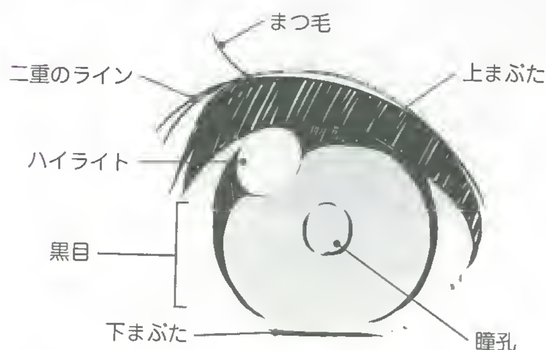


右目の例



見える角度が変わっても
中身の眼球の形は変わらない

[目をつくる部位]



左目の例

コラム・目のパターン例

デフォルメの仕方はいろいろ。個性が一番出るパーツです。




ラインを決め込まず、力を抜くくらいがよい。
最近の絵は下まぶたを省略する傾向がある




黒目がちは動物的でかわいい

80〜90年代の例






これらはデフォルメ度が高いので、
より特徴を強調しないと
変化がわかりづらい

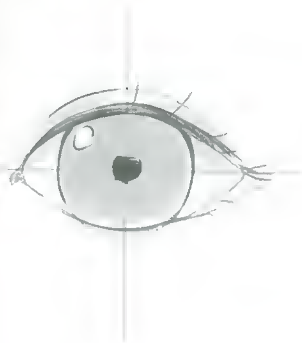


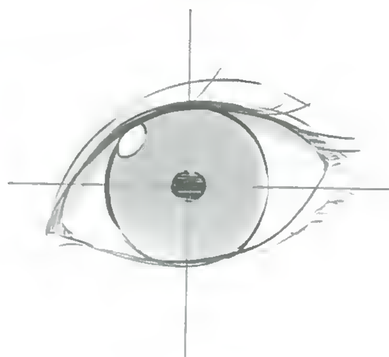

ミニキャラを描くときの
目はもっと平面的

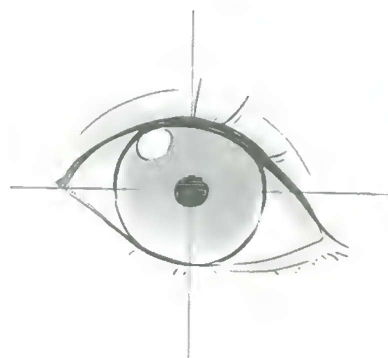
リアル目とデフォルメ目の比較

標準目（ノーマル）　つり目　たれ目

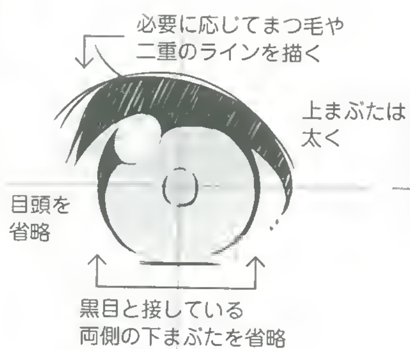
リアル

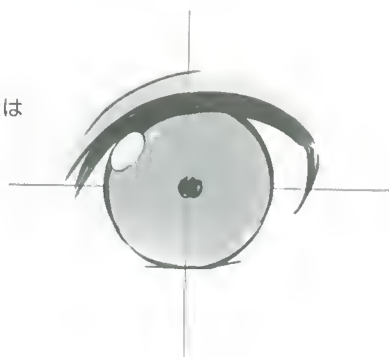


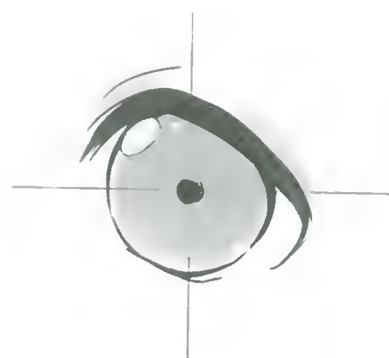




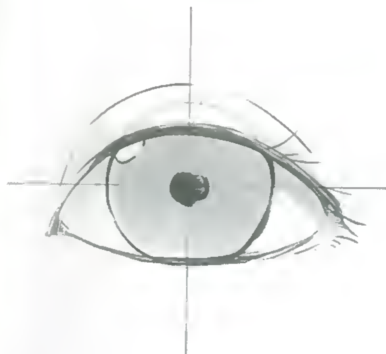
デフォルメ

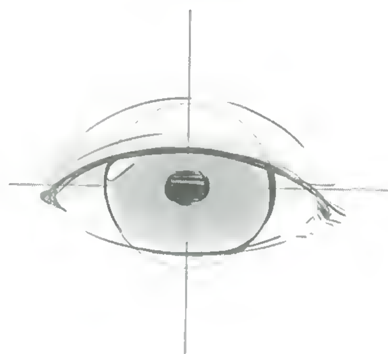


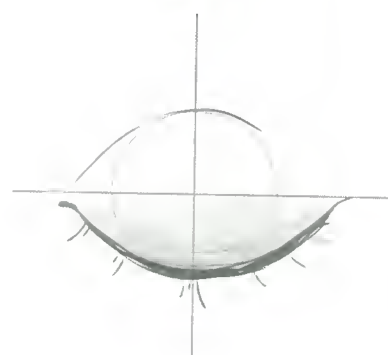


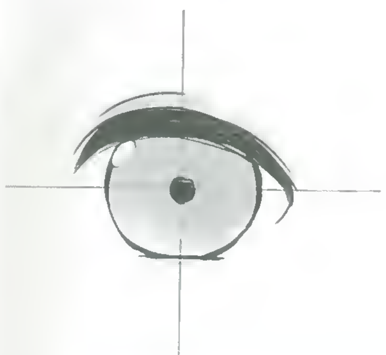


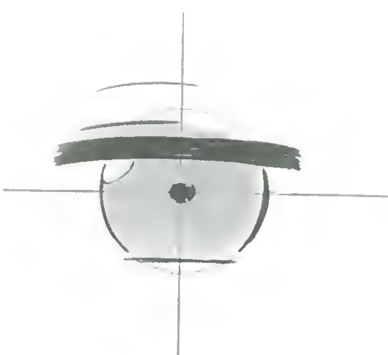
とろ目　じと目　閉じる

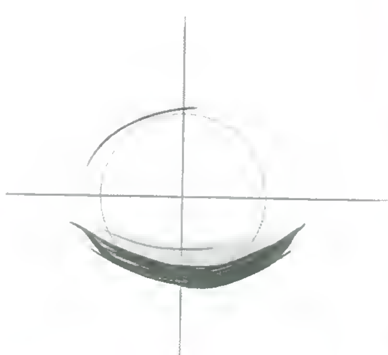












5つの目のタイプを描き分けよう

よく使う目の種類を５つに分けてみました。ひとつずつ見ていきましょう。

ノーマルタイプ（標準目）

一般的な女の子としてよく描かれるタイプ。
強い個性がない分、日常によくいるタイプとして主人公に使われることが多いです。



イメージ
- 明るく元気
- 主人公向き

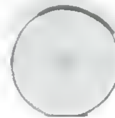
目の形の特徴





上まぶた…黒目の中心を頂点にし、大きな弧を描く。目尻側のラインは、黒目の中心より下は下まぶたの部類になる
下まぶた…黒目の中心を頂点にゆるやかなU字。省略するときはほぼ平行
黒目の形…上まぶたが大きく弧を描いているため、きれいな丸い形になる

Point
黒目の形



ほぼ円に近く、接線も長め

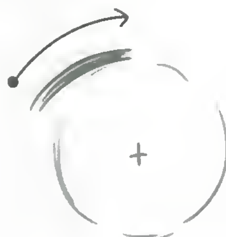
描き方

①

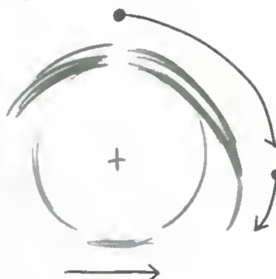


黒目と中心の位置のアタリを描く。下まぶたの位置を決めておいてもよい

②



③



黒目の中心を頂点＆目尻とし、目頭から頂点、頂点から目尻と、大きな弧をイメージするように上まぶたを描く。目尻から下まぶたに向かってラインを少し足す。ほぼ平行に、黒目の下に下まぶたを引く

④



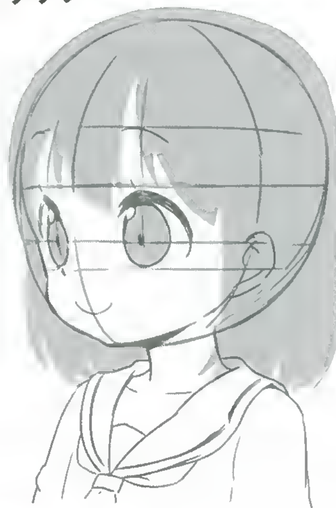
形を整え、ハイライトを入れて完成

角度による見え方

横



ナナメ



アオリ



フカン



ノーマルタイプキャラの例



ノーマルタイプなので
主人公枠はもちろん、
どんな性格にも対応できる
幅の広さを持つ

ミニキャラにデフォルメ



つり目タイプ

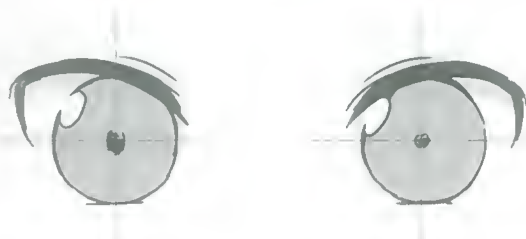
強気で勝気な性格には、つり目が合います。



イメージ

●強気　●怖そう　●睨まれそう
といったイメージだが、髪型や設定する
性格により和らげることができる

目の形の特徴

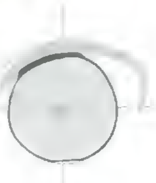


上まぶた…ノーマルに比べ、目尻が黒目の中心より上にくる
下まぶた…目尻に向かって右上がりになるが、省略するときはほぼ平行
黒目の形…目頭側の上まぶたが欠ける形

ノーマル目との比較

目尻が黒目の中心より上。
下まぶたが目尻に向かって上がる

Point
黒目の形



接線は、目頭側が多くなり、上まぶた側が目尻に向かってナナメに上がる形になる。

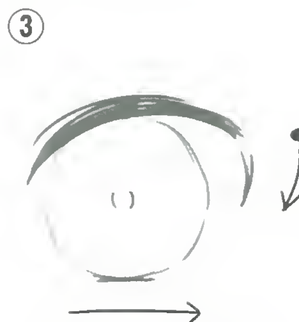
描き方

① 

黒目と中心の位置のアタリをとる。
下まぶたの位置を決めておいてもよい

② 

黒目の中心を頂点とし、目頭から頂点までつなぐ。そのままナナメにカーブを描きながら、黒目の中心より下がらない位置に目尻を取り、ラインを引く。このとき目尻は目頭よりも下がらないように注意

③ 

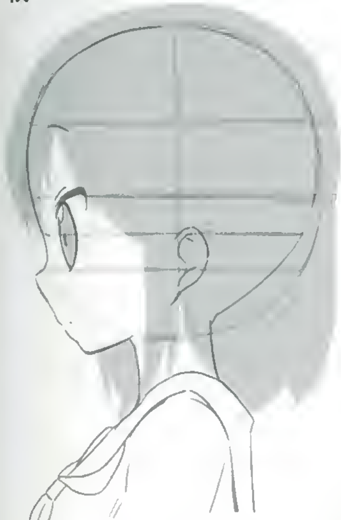
目尻からの折り返しを少し足す。下まぶたをほぼ平行に引く

④ 

全体的に整え、ハイライトを加えて完成

角度による見え方

横



ナナメ



アオリ



フカン



つり目タイプキャラの例

ギャップをつけると魅力アップ！　つり目の子が気弱、恥ずかしがり屋、優しい……など。



ミニキャラにデフォルメ

つり目キャラは普段から怒って
いるように見えてしまうので、
表情などでカバーする



たれ目タイプ

気弱なイメージのたれ目です。

イメージ

- 内向的
- 優しそう
- おっとり
- 上目遣いっぽくて守ってあげたくなる
- おしとやか
- 気弱



目の形の特徴



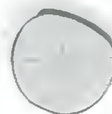


上まぶた…ノーマルと比べ、目尻が黒目の中心より下がる
下まぶた…目尻に引っ張られるように大きく下がる
黒目の形…つり目とは逆で、目尻側の接線が下がる形

ノーマル目との比較

目尻が黒目の中心より下。
下まぶたが目尻に引っ張られるようにたれる

Point
黒目の形



上まぶたとの接線は、目尻側の隣接面のほうが多く、接線は目尻に向かって下がる。下まぶたとの接線も目頭側のみ目尻に向かって下がるように欠ける形

描き方

①



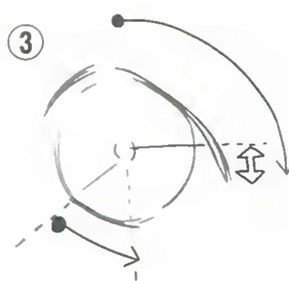
黒目と中心の位置のアタリを取る。下まぶたは下がるので、ここでは基準にしないほうがいい

②



黒目の中心を頂点とし、目頭から頂点に向かってラインを引く

③



目尻を黒目の中心より下に設定し、ラインをつなぐ
下まぶたは、目頭側から黒目の中心あたりまで、下がるように引く

④



上まぶたの折り返しなど、整えて完成

角度による見え方

横



ナナメ



アオリ



フカン



たれ目タイプキャラの例

たれ目の子に下がった眉毛を合わせてあげると、弱々しさが増し、さらに守ってあげたくなりますね。



ミニキャラにデフォルメ

つり目の子とは逆に
いつも困っているように
見えてしまうので、
眉毛や表情でカバーする



とろ目タイプ

とろ〜んとした目は、のんびりおっとり屋さんに合います。

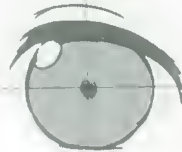


イメージ

- おっとり
- ふんわり
- のんびり
- 優しそう

目の形の特徴



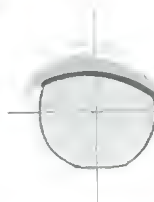


上まぶた…ノーマルと比べ、カーブはゆるやか
下まぶた…ほぼ平行
黒目の形…中心より上が1/2程度欠ける

ノーマル目との比較

目尻は同じ位置だが、上まぶたの力が抜けているので、少し閉じ気味。表情が変わっても、黒目と上まぶたが離れることはあまりない

Point
黒目の形



接線はゆるやかな弧、隣接面は、目頭側目尻側全体的に接する

描き方

①



黒目と中心の位置のアタリを取る

②



黒目全体の1/4程度隠れるくらいの位置を頂点にし、目頭から目尻までゆるやかなカーブを描く。目尻は黒目の中心と同じ高さ

③



隠れている黒目を意識しながら黒目を描く。下まぶたはほぼ平行

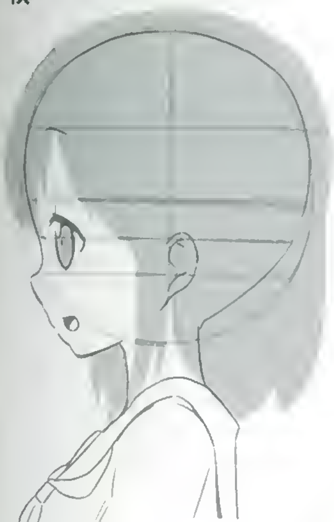
④



整えてハイライトを足し、完成

角度による見え方

横



ナナメ



アオリ



フカン



とろ目タイプキャラの例

かわいいおっとりさん。ゆるふわウェーブで持ち味が増します。



流し目も似合う
セクシーな女の子に
ぴったり

ミニキャラにデフォルメ



じと目タイプ

じとーっとした目つきがかわいらしい。表情に大きな変化がない分描きやすいです。



イメージ

- 無表情なため、何を考えているのかわからない
- 冷たそう

目の形の特徴

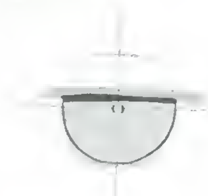


上まぶた…ほぼ平行
下まぶた…ほぼ平行
黒目の形…上半分が欠けたお椀型

ノーマル目との比較

上まぶたが、目頭から目尻にかけてほぼ平行

Point
黒目の形



接線は平行。隣接面も、目頭目尻ともに同じ程度接する。上半分が欠けたようなお椀型になる

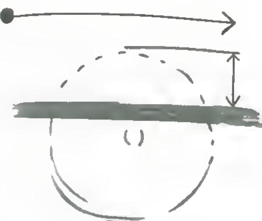
描き方

①



黒目と中心の位置を決め、アタリを描く
下まぶたの位置を決めてしまってもよい

②



黒目全体の1/3～1/2が隠れるくらいの位置に、目頭から目尻にかけて真っすぐ線を引く

③



隠れた黒目の形を意識しながら、お茶碗を描くように下まぶたに向かって黒目を足す
下まぶたも、ほぼ平行

④



整えてハイライトを足し、完成

角度による見え方

横



ナナメ



アオリ



フカン



じと目タイプキャラの例

瞳に表情がなくても、眉毛で意思表示可能です。



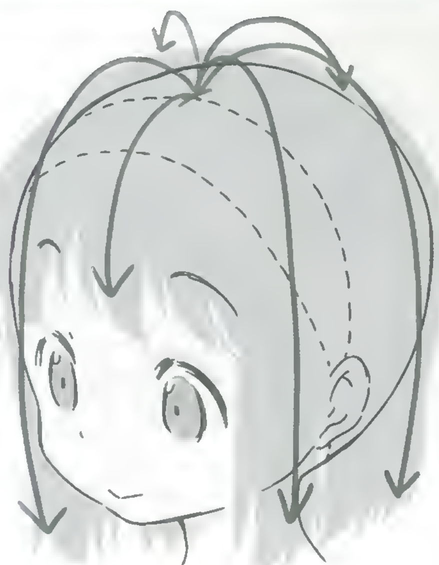
ミニキャラにデフォルメ



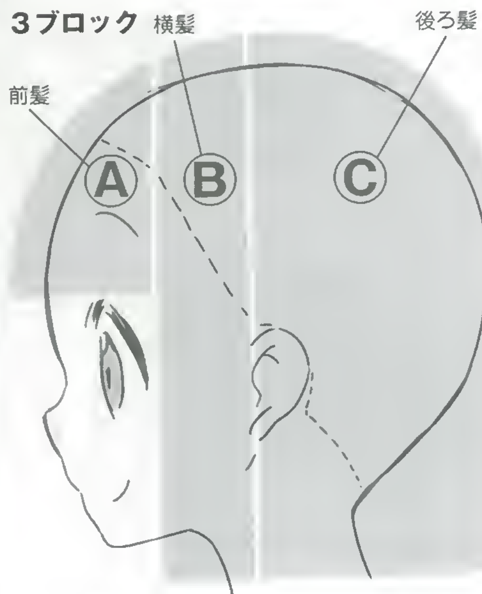
髪型の基本

髪型の描き方は「生え方」「前髪と後ろ髪との関係」「長さ～質感」によって変わり、さらにこれにアレンジが加わります。複数キャラがいる場合は、シルエットがかぶらないように（色などにパッと見で差があると、別キャラだと判別しやすい)、キャラの描き分けの中で一番描き分けしやすくわかりやすいパーツにしましょう。

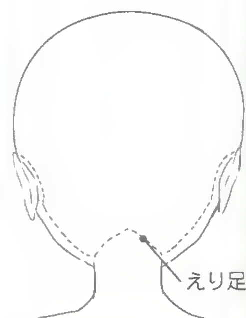
生え方と描くポイント



てっぺんのつむじから
草が生えているイメージ



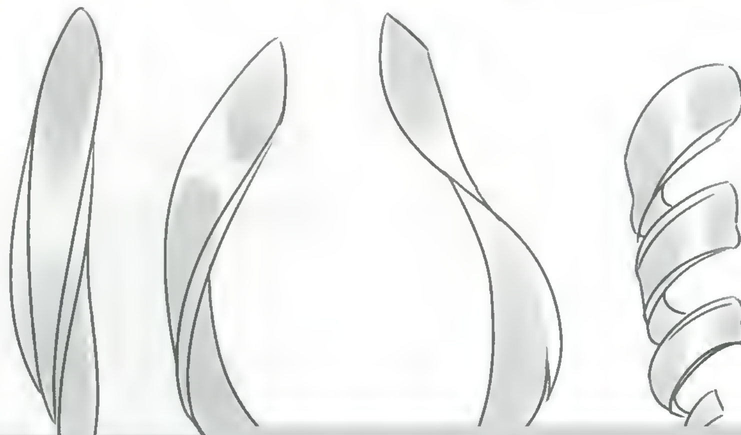
髪は生え方や流れによって大きく
3ブロックに分かれている。
Bの横髪はAの前髪と一緒になったり
Cの後ろ髪と一緒になったりする



点線は生え際のエリア

髪型は房で描く

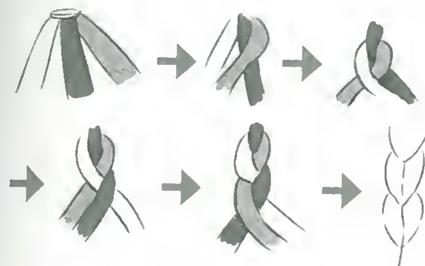
髪の毛自体は1本1本細いですが、イラストの場合は基本的に房をつなげて合わせているイメージです。





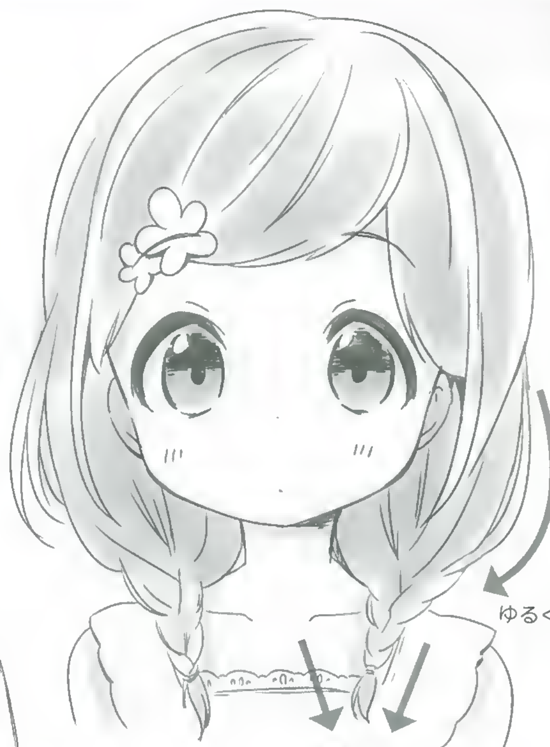
たれ目 × 三つ編み

内向的×内向的





アルファベットの
Yを描いていく



ゆるくしばる

毛の量が減るので
先細りする



肩に乗るくらい
からしばるとよい



後ろ姿なら二つ
結びと変わらない



横髪(Bブロック)を三つ編みにして、後ろ髪(Cブロック)はそのまま下ろす髪型もアリ



キュッとしばり、
ゆるくないと古風な感じに



眼鏡を合わせてもよい

＊B～Cブロックは36ページ参照

とろ目タイプ ∞∞ 髪型

とろ目 × ウェーブ（ロング）



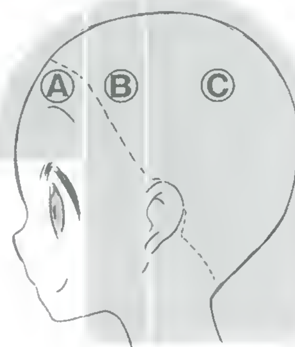
Point

後ろ髪（Cブロック）の髪全体の流れもS字だが、さらにウェーブにもS字を加える

束の裏表をひるがえす

S字

空気感やすき間があると、ふわっとした感じになる





ウェーブも房ごとに描いて、自由な動きにしよう



ストレートロングとロングパーマは途中までは同じ。主に先の毛のパーマで変わってくる



この辺は後ろの髪

前髪いろいろ

生え際を意識すれば自然な前髪になります。



前髪の生え際から引っ張る



生え際を無視した分け方



前髪（Aブロック）が大きくなると、髪にボリュームが出ない

おでこ広すぎ？



前髪の違い



真ん中に一番大きな房を描くとやや子供っぽい印象



同じ方向に流れるように描くのはどんな髪型にでも合う



真ん中で分けると大人っぽい印象

Point



目元バング

目元ギリギリにすることで、目に注目させることができる

bang：おでこにかかる髪
前髪を指すことが多い

じと目タイプ…髪型

じと目の女の子は表情から読み取れないのでクール、冷たい印象です。そのため、髪型でかわいさを全面的に出していきましょう。かわいい女の子の鉄板の髪型といえば、ツインテールです。

じと目 × ツインテール

大人には難しいツインテール。
子供っぽくかわいい印象



見えない空気圧

耳より高い位置で結ぶと
かなり幼いイメージになる



前から見たら
ただのショートヘア



髪束

細



太



平



お好みの髪束を
くっつける





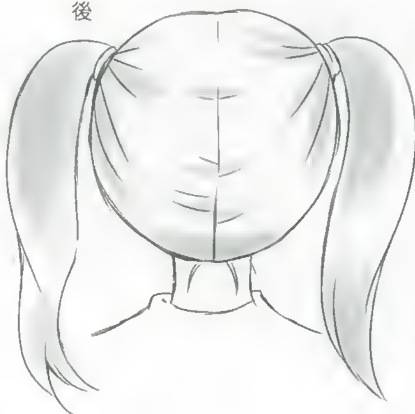
房を変えることで、
違うイメージの
ツインテールができる

横



横から見ると、結び目が
ほとんど見えない

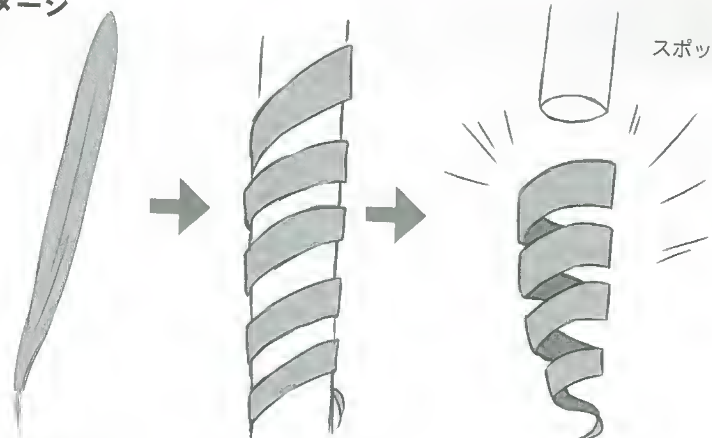
後



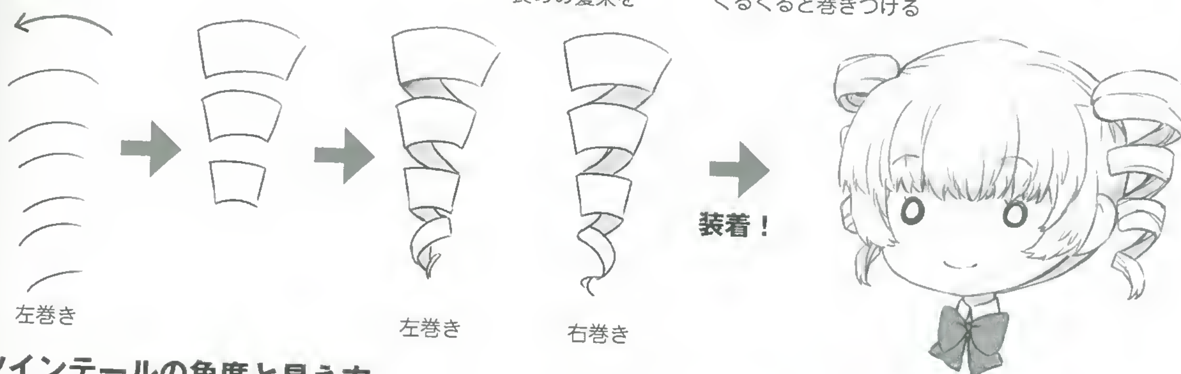
結び目に向かって
髪の流れができる

ツインドリル

ツインドリルとは、いわゆる縦巻きロールのことです。その形がドリルに似ていることからツインテールの派生としてツインドリルと言われます。



描き方



ツインテールの角度と見え方

結び目をどこにつくるかによって、ツインテールの与えるイメージが変わる。上で結ぶほうが子供っぽい印象。

しばる位置で見え方が変わる

表情の基本

喜怒哀楽驚照……キャラクターにはいろんな表情があります。しかし、どのキャラクターも同じ喜び方や怒り方、照れ方をするわけではありません。それは、キャラクター一人ひとりに性格があるからです。ここでは性格設定を踏まえて描き分けを覚えていきましょう。



顔には何十種類もの筋肉があり、
お互いに作用し合って複雑な
表情をつくっている。
力の入りどころと抜きどころを
うまく使っていこう

Point

表情を描き分けるポイント
＝目の形状　＋　眉毛の角度と口の形

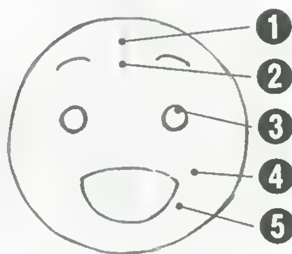




口を開くとき、上あごと
下あごでは別の動きをするので、
さまざまな表情をつくり出す
ことができる

表情に関係する筋肉
力の入るところ・抜けるところ

❶前頭筋（ぜんとうきん）	眉を上げる
❷皺眉筋（しゅうびきん）	眉をひそめる
❸眼輪筋（がんりんきん）	目を開ける、閉じる
❹大頬骨筋（だいきょうこつきん）	口角を上げる
❺口輪筋（こうりんきん）	口をとがらせる



眉毛と口の組み合わせパターン

眉毛 ＼ 口	A 恐れ	B 喜び	C 怒り	D 悲しみ
a	ためらい	愉快、満足	強気、冷笑	許諾、切ない
b	不満、不信	驚き、照れ	小さな怒り	困惑、同情
c	恐怖	喜び、驚き(中)	責め、嫌悪	D-c 落ち込み
d	動揺	笑い、大きな喜び・驚き・照れ	C-d 大きな怒り、反抗	苦悩、絶望

作例

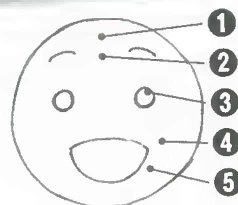




目の細かい動きや、口の形、眉の角度は次のページから見ていきましょう。

表情を描き分けよう

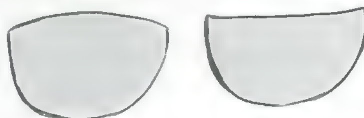
ノーマルタイプ ∞∞ 表情 性格 ⇨ 素直で明るく元気



明るく元気なこのタイプは、基本的にすべてストレートな表現です。何事もくじけず、真っすぐ突き進みます。

喜

口の形いろいろ





力が抜けるポイント

❷
- 解放された眉間
- 目尻側が下がる
- ゆるやかな八の字



力が入るポイント

❹
- 口角が上がり、下まぶたが押し上げられる
- 上唇が弧を描いていると力が抜けているようでかわいらしい
- 喜びの度合が増すと、❹の力がさらに入り、目が押し上げられ細くなる
- 合わせた手のひら

怒



力が入るポイント

❷
- 眉間にシワが寄る。逆八の字
- 口は大きな丸。口の形はいろいろ
- 怒りの対象に目線が行く
- 腰に当てた手
- 髪の毛も動きを出して勢いを表現



口の形いろいろ





怒りの度合が増すと、眉毛の角度がさらにつき、目頭が押さえつけられる形になる（黒目の位置は変わらない）

哀



力が入るポイント



❷ ●眉間にシワが寄り、八の字に

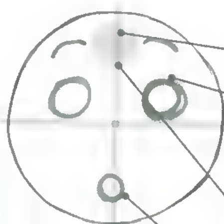
❸ ●口が大きく開き丸い形
目は閉じる
●涙をぬぐう手
●髪の毛も動きがなく落ち着く

激しく泣くときは、眉毛の角度がさらにつき、口が大きくなる。
泣きの記号として涙を足してもよい

あごが開くので頭が少し後ろに下がり、仰ぐような角度になる。
肩は落ちている

驚





力が入るポイント

❶ ●全体的に上がった眉毛

❸ ●大きく開いた目。
黒目と上まぶたの間にすき間ができる

●口元を隠すように当てた手
●乱れた髪
●恐怖で驚く場合は、度合が増すと瞳孔が開き、黒目が小さくなる

力が抜けるポイント

❷ ●力の解放された眉間

❺ ●丸い形

照



力が入るポイント

❶ ●上がった眉毛

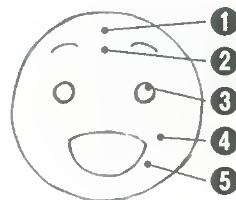
❸ ●大きく開いた目

❺ ●目元が赤らむ
●口元を隠し切れなかった手は、口元に添える
●力の入った肩



つり目タイプ…表情

性格 ⇨ 見かけはとても強気だが、素直になれない照れ屋さん

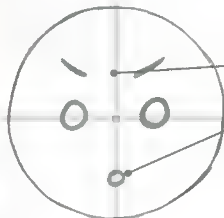


素直になれない照れ屋さんは、基本的にいつも怒っていて眉毛が上がっています。ツンツンした態度の子が照れる瞬間は、かわいさが垣間見えますね。



喜

力が入るポイント



❷ ●眉間に力が入り、逆八の字

❺ ●すぼんだような小さい丸の形
●ほほに若干の照れが入る
●目線をはずすと照れ度が増す

嬉しいが、恥ずかしくて素直に喜べていない

怒

力が入るポイント



❷ ●眉間に力が入り、逆八の字

❺ ●相手に向かってしゃべりながら怒る。口の形は台形
●腰に当てた手
●上がった肩

●眉間に力が入ることにより目頭が押さえられ、目尻への角度もつくので、よりきつい印象になる
●髪の毛も動きをつけると勢いが出る



哀



力が抜けるポイント

- 悲しみの度合が増すと、眉毛の角度もさらに下がり、目尻も下がる
- 眉毛は下がるが、ツリ目なのは変わらない
- 悲しみに関しては素直



力が入るポイント

❶ ●眉間を持ち上げるため若干の力が入る

❷ ●眉毛の角度は八の字

❺ ●口角も下がる

驚

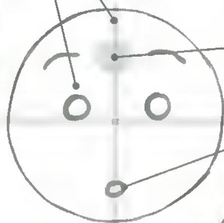


素になる感じ

力が抜けるポイント

❶ ●眉全体が上がる

❸ ●若干上まぶたが上がり黒目との間にすき間ができる



力が入るポイント

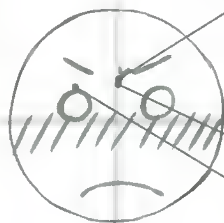
❷ ●眉間が解放される。
●口の形小さな丸

❺ ●力の抜けた肩

照

力が抜けるポイント

❷ ●解放された眉間
●目尻側が下がる
●ゆるやかな八の字



力が入るポイント

❷ ●眉間に力が入り、逆八の字

❸ ●驚きながら照れるような感じで、上まぶたと黒目の間にすき間ができる
●照れた目元
●口元を隠す手
●上がった肩

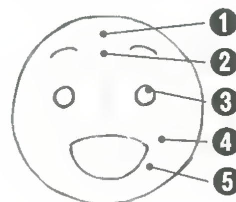
後ろにのけぞるように、髪の毛の流れもつくってあげると動きが出る



照れているのに怒っている

たれ目タイプ…表情

性格 ⇨ 自分に自信がなく内向的。
がんばらなきゃ！と思っている

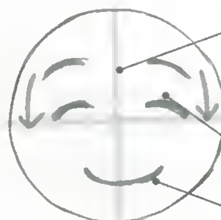


自信がなく内向的なタイプは、表現も控えめです。
一生懸命頑張っている姿は、どこか守ってあげたくなります。



内側でちょこんと喜ぶ感じ

喜



力が抜けるポイント

❷
- 眉間の力が抜け、
  眉毛はゆるやかな弧を描く
- 目尻側が下がる

力が入るポイント

❸
❺
- 少しうつむいた顔の角度
- 頬に当てた指先
- 目とは逆向きでゆるやかなUの字

怒



力が入るポイント

❷
- 眉間に力が入り、逆八の字
- 力を入れ過ぎてつぶった目



細身の小さいさんのコーディネート

服のシワやラインは体の凹凸を拾いにくく、重力に従って真っすぐ落ちます。
5．5頭身　頭身が低くなると赤ちゃんに近づくのでかわいさを感じます。

5.5頭身

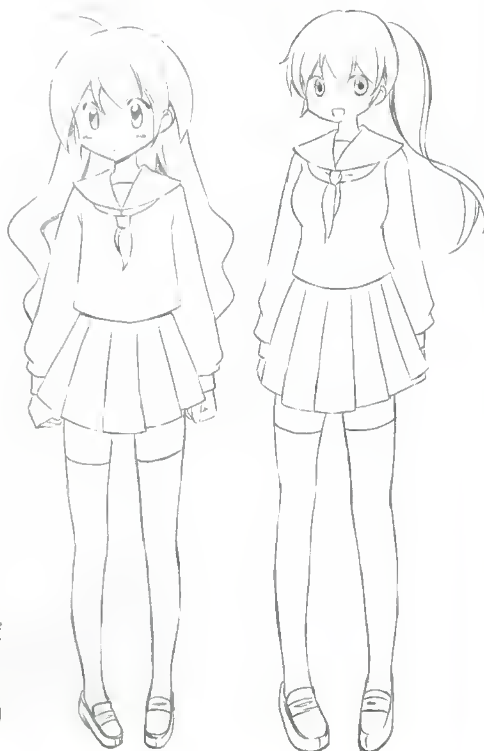




小さめ頭身で、体型も凹凸の少ないスリムな女の子の場合、第一印象としてまず最初に足に目がいくため、上半身を緩め、下半身を締めるコーディネートが似合う



NGなのが中途半端な丈の洋服。背が低いので、7分丈などは逆に足を短く見せてしまう



頭身を描き分ける場合は、ただ単に足を長くすればいいわけではない。肩幅を少し広くとることで、自然と体つきが全体的に大きめになる

ナイスバディの大きいさんのコーディネート

体のラインをしっかり拾いやすく、それに伴ってできるシワがあります。
6．5頭身　身長を高くする場合、胴よりも足を長めに伸ばしてあげるとよいでしょう。

6．5頭身





頭身が高めで、胸が大きい女の子は、
その胸の大きさを活かすように
胸元が開いたシャツに。胸元に
アクセサリーをつけることで、
人の目を胸元に集めることができる。
上半身は締め、下半身は緩めの
コーディネートが似合う



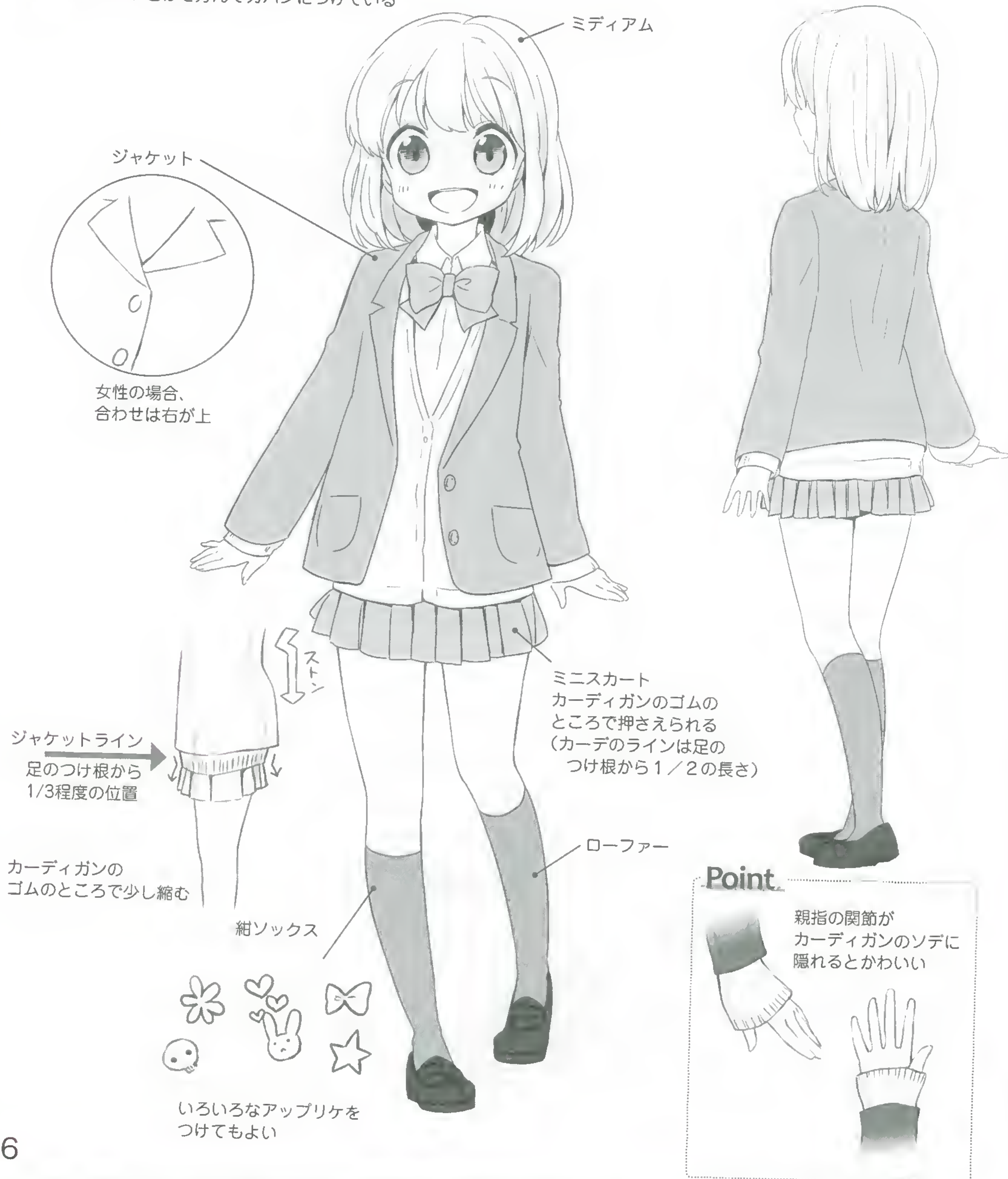
NGなのは、胸元に大量の飾りや
装飾がある服。胸元を隠すどころか、
太って見える危険性もある。
上半身はできるだけシンプルな
ほうが体つきを強調できる

全身コーディネートしよう

ここでは、1章でつくったキャラクターのパターンに、もう少し細かい設定を追加して、全身のコーディネートをしていきましょう。

ノーマルタイプ ∞ 制服

身長157cm。明るく元気で、自分の気持ちにとても素直。
へこむことがあってもずるずる引きずることはない。
変なマスコットとかを好んでカバンにつけている



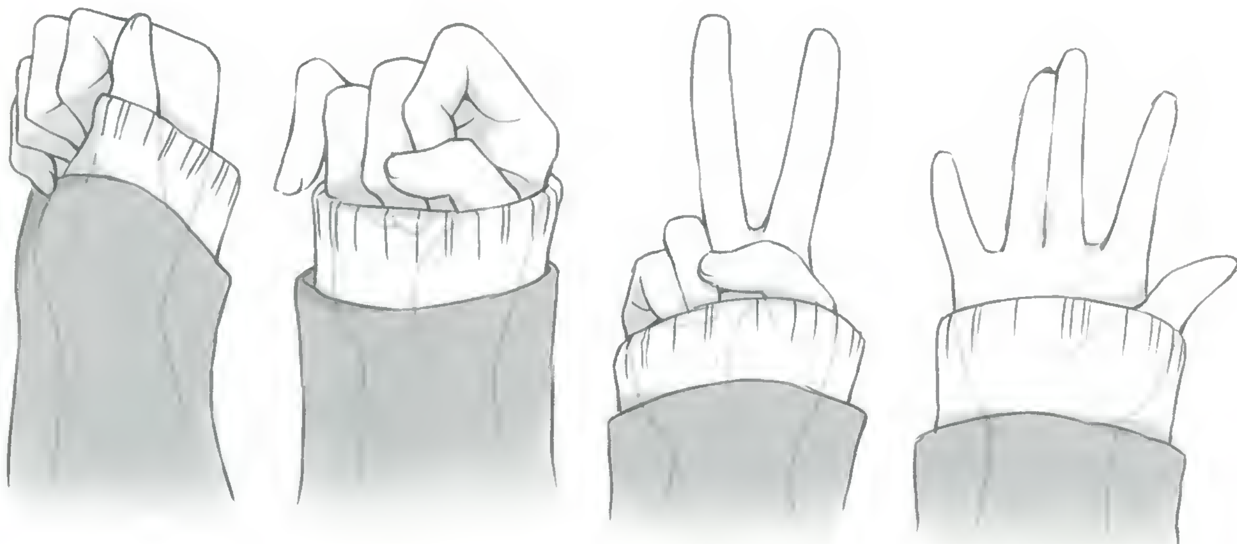
萌えソデ

萌えソデとは、手の甲～手のひらまで服のスソがあり、
指先だけ出ているかわいらしい着方のこと



ベストラインは、手を開いたときに
「こぶしのラインの長さ」と「すべてのこぶしが隠れ、
こぶしと第二関節の間の長さ(親指は第一関節。
指先だけちょこんと見える)」

ぎゅっとソデ先を握っても
かわいい(グーのかたち)



描き方



①手を描く

②セーターのソデの位置を決める。
大体手の甲を覆い、親指が半分
くらい隠れる位置になる

③手の甲から手首までしっかりと
覆うように厚めにセーターを
描き足して完成

ノーマルタイプ…私服

ワンピース

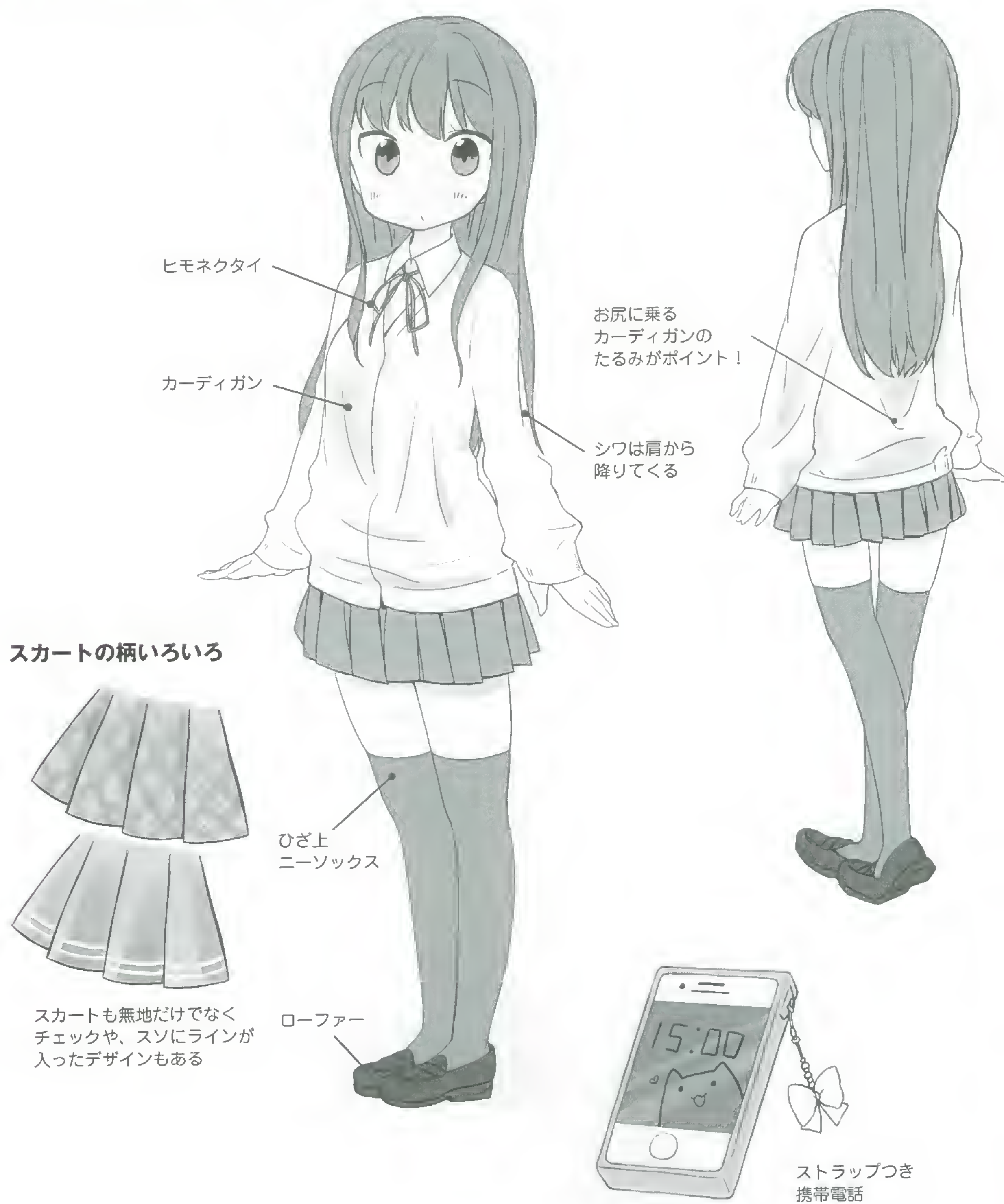
休日は女の子らしいワンピース。温かい時期は上半身をコンパクトにし、
羽織りものの丈を短くするとバランスがよくなる



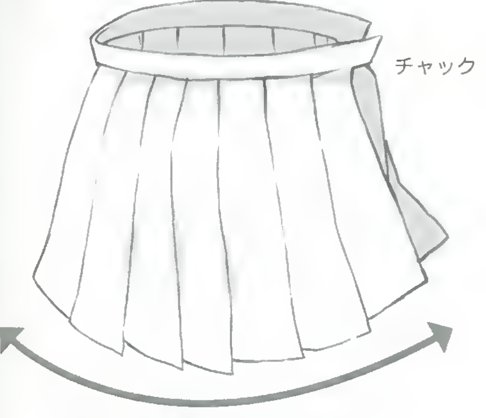
アクセサリーが
違うだけで
趣味も変わる

つり目タイプ …制服

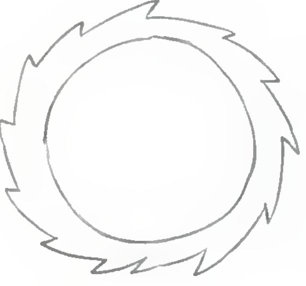
見た目はツンツンしていて素直になれないことが多いが、根は優しい照れ屋さん。身長162cmですらりとしている。成績優秀で生徒会役員もこなすが、虫が苦手で不器用。リボンのモチーフが好き



スカート

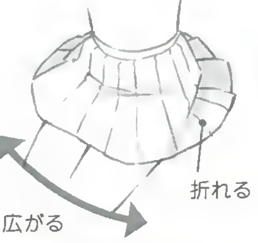


はくときは腰のフックとチャックを
はずして足を通す。
体が入るとスソはカーブする



上から見るとスソは
全部つながっている

座ったとき



前面はプリーツが広がり、
プリーツの折り返しが見える。
腰から出るラインの幅は均等のまま

下から見たとき

スソは足の周りを
ぐるっと回る
ようにカーブする

奥の布(裏地)
が見える

プリーツは、アイロンで
形状記憶されているので直線的

屈んだとき

お尻に乗る分
スソが短くなり、
前が長く見える

プリーツが
重なることで
幅が狭くなる

描き方

①腰の帯を描く

②プリーツの
ギザギザを描く

③ギザギザのとがった
ところから均等な幅に
なるように腰まで
ラインを引っ張る



つり目タイプ…私服

ミニスカート

休日は、制服で履きなれているニーソックスとミニスカートのコーディネート。
大好きなリボンをたくさん身に着けている

ポニーテール
リボン

インナー

ゆるめニット

リボンの
バッグ

チェックの
ミニスカート

絶対領域

スカートが柄の場合は無地のソックスが似合うが、逆にスカートが無地の場合はソックスの柄つきを選ぶ。その際、靴は逆にシンプルなものがベスト



いろいろなソックス





カバン

アクセサリー

マフラー

冬はマフラー！　マフラーに隠れる口元や、
巻かれる髪、乗る髪……萌え要素満載



Point

マフラーに入り込む髪がかわいい



しっかり素材の
マフラーにはかなく
乗る髪は、どこか可憐
眉毛の高さから
降ろしてあげよう



マフラーの位置で
一度押さえられるので、
丸みを出すのがポイント



おくれ毛を足す

マフラーの描き方



①アゴを隠すように
マフラーの上部を描く



②マフラーの下部を描く。
重力に沿って
緩いカーブになる



③マフラーの側面を
描き足す。首回り、
鎖骨辺りを覆うので、
多少段々になるが、
全体的に台形になる



④マフラーの中に
髪の毛を入れて完成

たれ目タイプ…制服

身長155㎝と小柄。自分に自信がなく、心配性なところがある。だが、主張は控えめながらも意外と行動力がある。運動部に入っており体を動かすのは好き。思いやりがあり、誰も見ていないところでもしっかり努力ができる

ショートボブ

クロスタイ

ベスト

ブラウス

ウエストラインでくびれる

オーバーニーに合わせて少しスカートを短くする

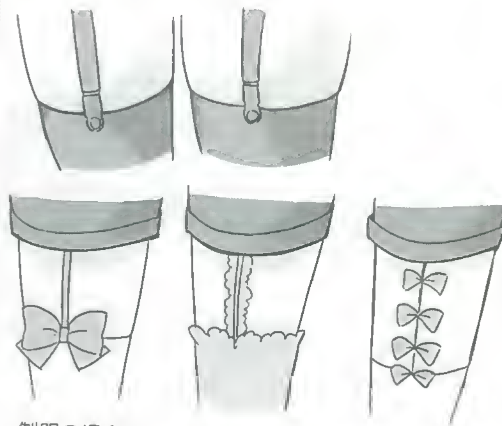
ミニスカート

オーバーニー

ローファー

ガーターは、パンツの上にソックスを留めるためにはくが、見た目のかわいさ重視ではくこともある

Point
オーバーニーとガーター



制服の場合はノーマルバージョン、
私服の場合はかわいいバージョンで差をつける

ブラウスとネクタイ





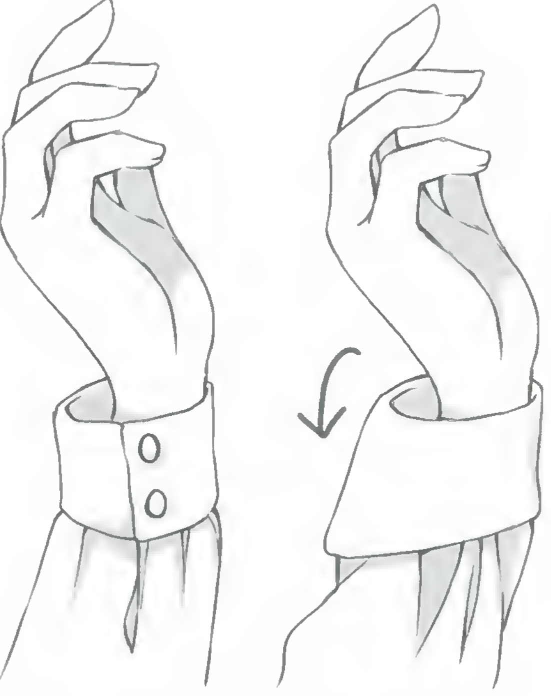
正面



後ろ



横



カフスは基本ボタンがついているものが多いですが、
最初からカフスをめくって着るブラウスもあります。

エリ元の描き方



①まず人物アタリを取る



②首の正面真ん中、喉仏のしたから、しずくの形になるように首の回りを一周引く



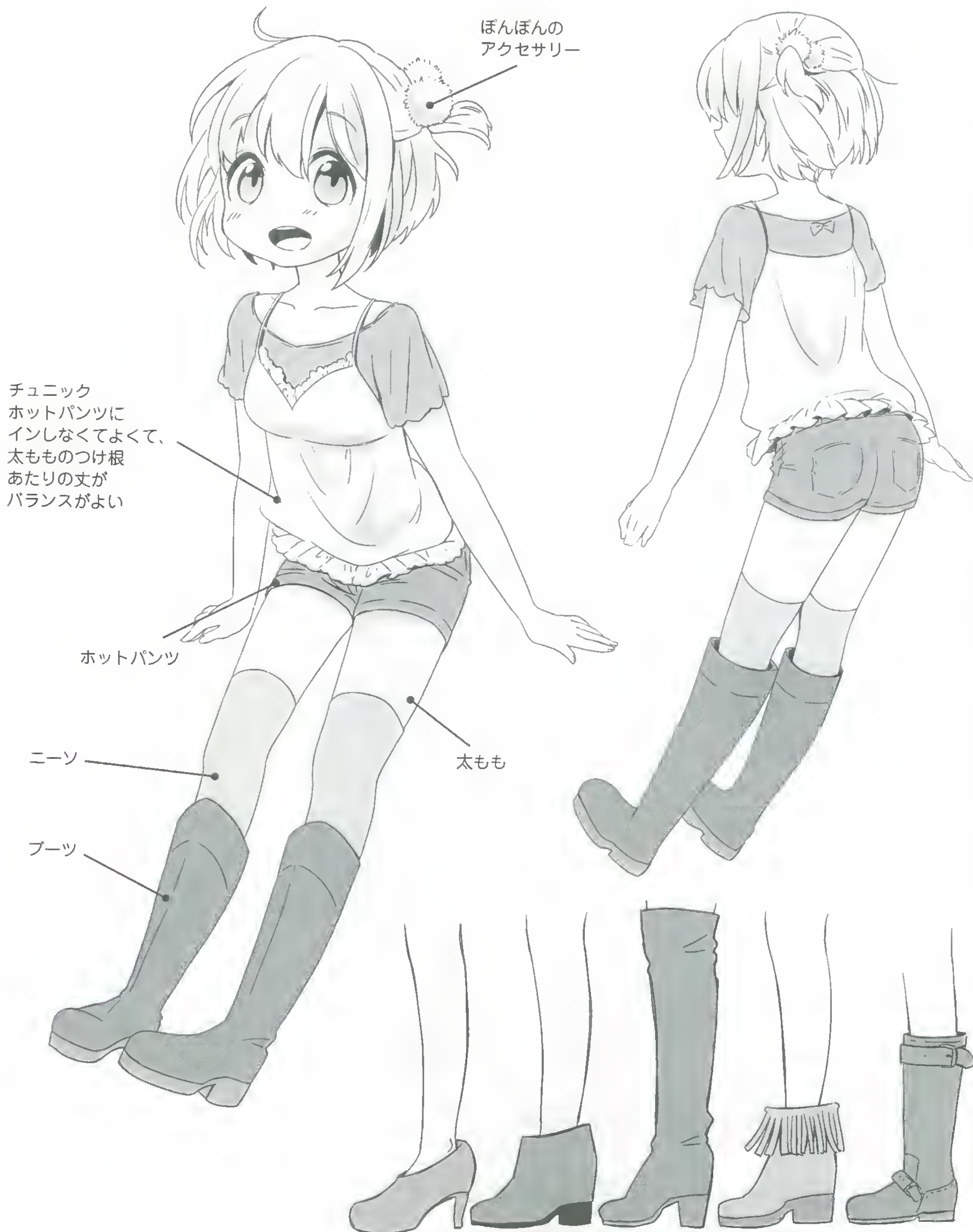
③しずくの頂点、カーブの両サイドから、それぞれ肩に向かってラインを下す



④肩についたら下ろしたライン同士を結んで完成

たれ目タイプ…私服

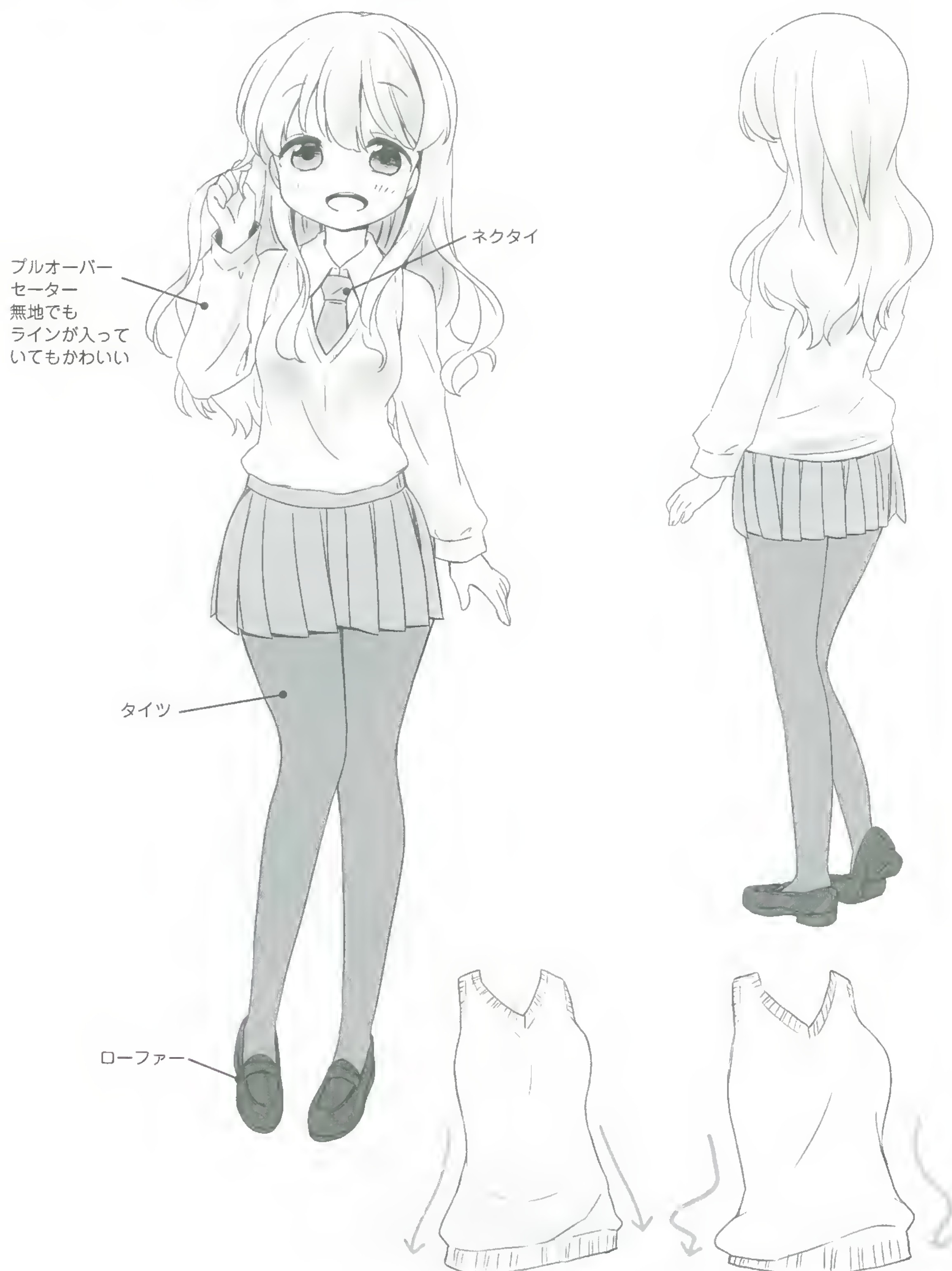
一見ボーイッシュなホットパンツも、合わせ方次第で萌え要素に。
太ももの魅力が一番発揮されるコーデ



靴のデザインもいろいろ。気分によって
変えてもOK。ニーソにはどれでも似合う

とろ目タイプ…制服

身長160㎝。胸もそこそこあり、自分の体重を気にしている。
性格は見た目の通り、のんびりおっとりしていて包容力があり、
小さなことは気にしない。お花が好きで、観葉植物も育てている



服のたるみ

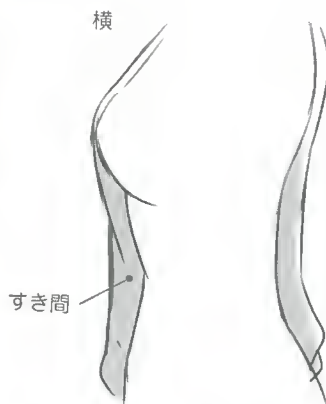
胸の大きさによってラインが変わる

大きい人

胸の大きい人は、正面からみて胸の外側にラインが下りる



ラインはトップから下りてくる

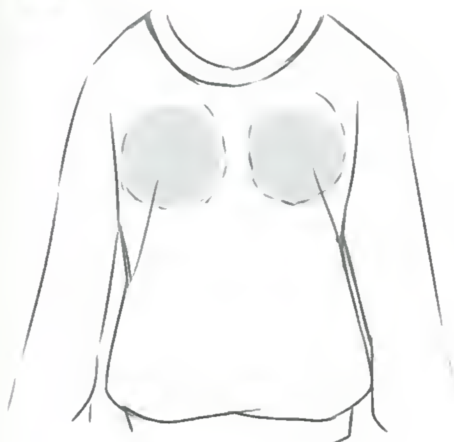


肩と胸から布が下りてくる
胸の下と腰には服の中にすき間ができる



腰の辺りにできるたるみは、
「X」の形が残るように三角形の
シワを寄せる

普通の人



ノーマルサイズは、
胸のトップからラインが落ちる





胸が大きいと、体のサイズに服を合わせると
胸がキツくなり、胸の大きさに服のサイズを
合わせると服がブカブカになる



伸縮性の高いTシャツなら
体のサイズに合わせても
着れますが、胸は服に
圧迫され、苦しくなる

ネクタイの結び方



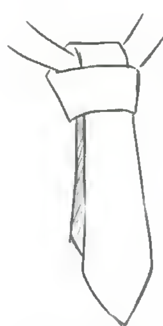
①幅の広いほう
を長めに取り、
上に重ね交差
させる



②短いほうの先
に、太いほう
を一回巻きつ
ける



③輪をつくりな
がら交差した
首元へ通し



④上からさっき
つくった輪に
通す



⑤調整して完成
結び目に向かって
若干細みがかる

とろ目タイプ ∞∞ 私服

ロングスカート

激しい動きをしない日や、ボディラインを隠したいときは、
ロングスカートを合わせることも。
ロングスカートのときは上半身をコンパクトにしたり、
首・手首・足首が見えると細くスッキリ見える

髪型はアップ

お花のピン

花のモチーフ

ショート丈の
トップス

胸は強調

短いソデ

スカートは
お尻から
ラインが
下りる

手持ち
小型バッグ

ひざ下丈
ロングスカート

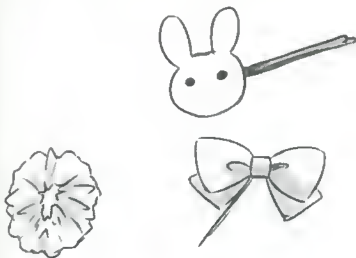
サンダル

サンダルいろいろ

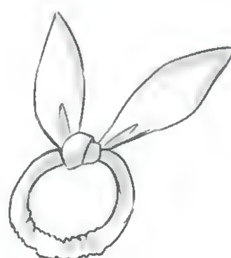


髪のアクセサリー

アクセサリーの選択ひとつで趣味も表せる



シュシュ　　クリップ　　ゴム



形ができていて
ゴムで伸び縮み



アクセサリーの
選択ひとつで
趣味も表せる



入っている針金で
形は自由自在



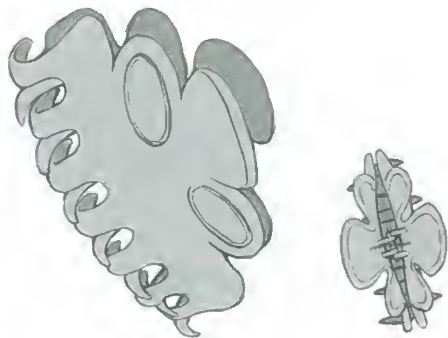


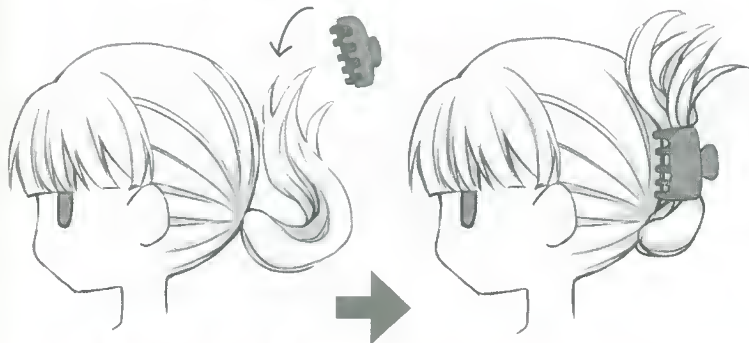
Aラインに合わせて斜めにつける
（Bライン合わせもOK）



バンスクリップ

ワニの歯のような髪留め。バネがしっかりしているので、
多い量の髪でもまとめることができる



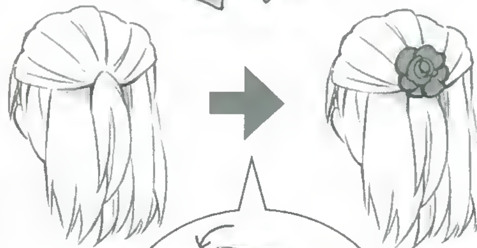


髪を結び、結んだ髪と頭を一緒に挟んでしっかりと留める

バレッタ

髪をまとめたり、飾りつけたりと
いろいろできる髪留め







髪をひとまとめにし、根元を
金具で留めて髪を飾る

じと目タイプ…制服

身長147cm表情から、何を考えているかわからないが、単純な性格で動きも結構奇抜。
子供っぽいところがある。趣味はゴスロリで、休日はよく着替えて出かけている。
背が小さいのでカーディガンのソデが余ることも

萌えソデ

カーディガン

ドクロのような
キーホルダー

ミニスカート

クルーソックス

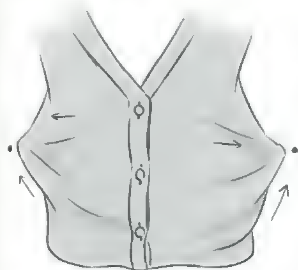
ローファー

指定カバンいろいろ



カバンは学校指定なので、
全員統一する

ブカブカカーディガン



カーディガンは生地が厚く、伸縮性がある



腕を上げるとソデがずり落ちる

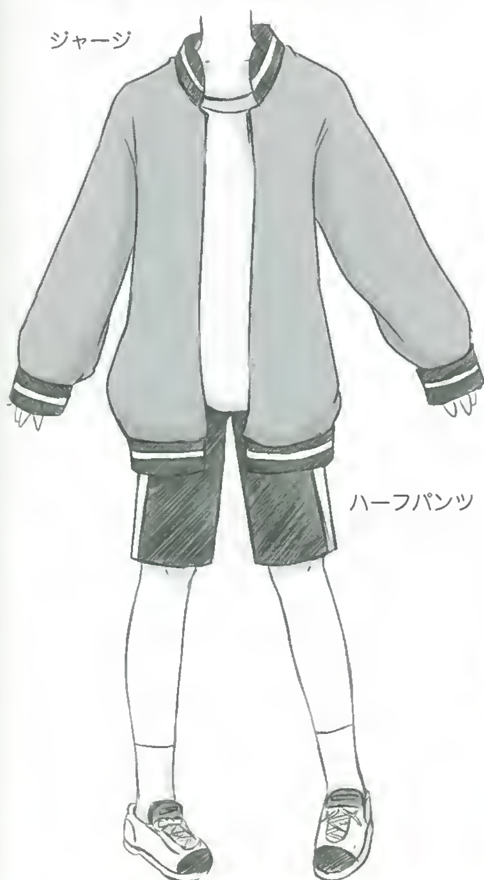


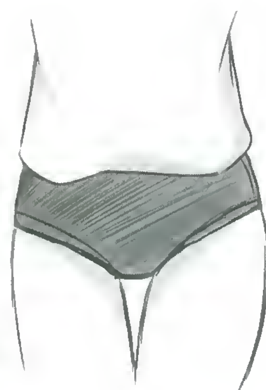
手の位置をきちんと把握する

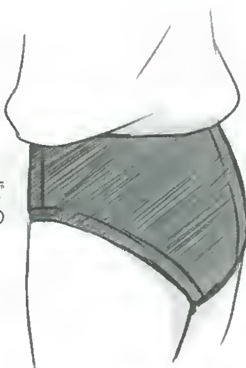


体操服

体操着は、ポロシャツ(Tシャツ)、ハーフパンツとジャージを組み合わせる。組み合わせ方は自由







ブルマ

少し前の体操着はブルマ。厚い生地でできていて、お尻の締めつけも強い



じと目タイプ…私服

ゴスロリ

ゴシック＆ロリータの略。中世ヨーロッパ風の
ゴシックテイストな服に、フリルやレースを
ふんだんに使ったお人形のような洋服



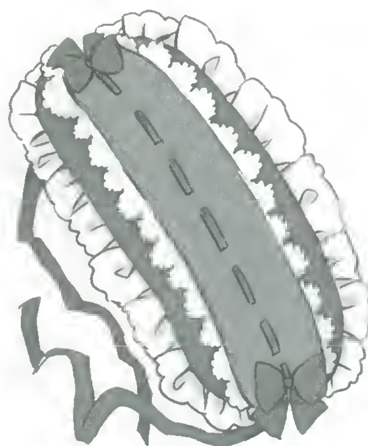
ゴスロリは、基本的には白と黒の
２色を基調とし、頭からつま先まで
全身コーディネートが基本。
自分が絵本の世界の住人になった
ように完璧に着こなすのがポイント

ゴスロリ鉄板パーツ

ヘッドドレス



頭につけるアクセサリー。
布製で柔らかく、レースや
フリルがいっぱいついている



上から見ると角丸な長方形

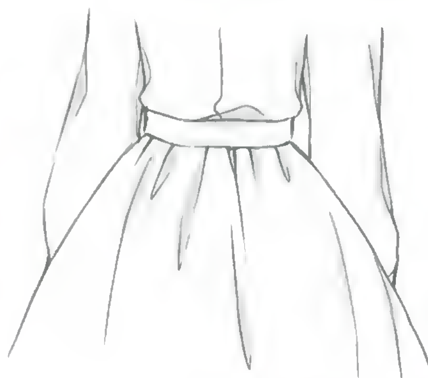


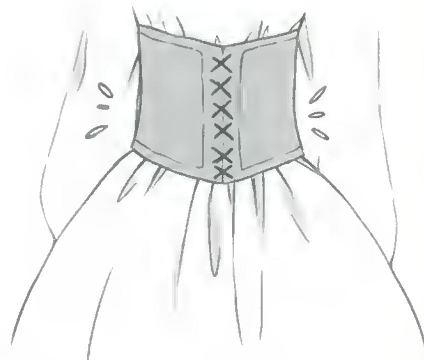
頭の真上よりはやや
前よりに当てて、あごの
下でリボンを結ぶ

コルセット



腰に巻いて細く見せる。
伸縮性はなく、ややキツめ





ブラウスとスカートの上につける。
締め方はファスナーや編み上げがある。
腰が固定されるのでやや動きが制限される

スカート

ゴスロリのスカートはギャザーが
多く、広がるスカートの中にパニエと
呼ばれるスカートをふくらませる
スカート状のアイテムを身につける









パニエ



パニエの中にドロワーズと呼ばれる
かぼちゃパンツのような下着をはいて、
チラ見せすることもある

オフモード

私服でも、いつもオシャレしているわけではありません。家にいるときは、オフモードでかなりラフな格好になります。おでかけモードのときとのギャップがはげしいと、それもまたひとつの個性と言えるでしょう。





前髪が邪魔なのでピンで留めたり、
ヘアバンドでアップしする



ルームウェアも
私服よりゆったりと
つくられている
ものが多い

Tシャツ、
綿パンツ、
トレーナーなど
シンプルな服





家にいるときは
コンタクトの子は
メガネになる。
ダサいメガネも
家の中なら関係なし！

フォーマルモード

お家用私服、お出かけ用私服のほかに、フォーマルな場で着る衣装もあります。派手になりすぎず、おとなっぽく、女性らしさを出すようにコーディネートします。



髪はアップにするのがおしゃれ

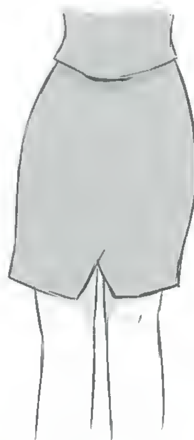
基本はワンピース

パールのネックレス

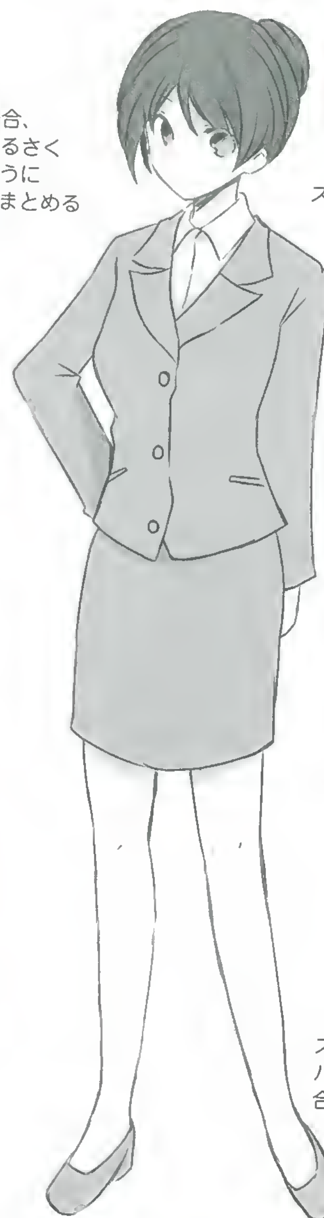
フォーマルな場やドレスコードなどはワンピースドレスを着ることが多い。スカートも短すぎず、上品なワンピースにドレープやフリル、レースなどを装飾しよう



パンツスーツもあり。ズボンはくるぶしが隠れるくらいの長めなズボン



スカートの後ろには動きやすいようにスリットが入っている

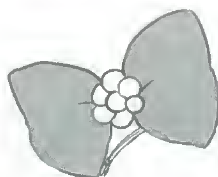


髪が長い場合、基本的にうるさくならないようにさっぱりとまとめる

スーツ

スーツにはパンプスを合わせる

スーツなので、スカート丈は過度に短くはしない。膝上を基準にして上品な程度を保つ





フォーマルな服装に合う小物はパールのついたアクセサリーなど

小物を描くポイント

靴

体の動作を左右する重要な靴です。動きやすさを重視するか、
オシャレさを重視するか、キャラクターの性格によって変わってきます。



アクセサリー

アクセサリーはキャラクターを彩るアクセントになります。
キャラクターを際立たせることもできるでしょう。



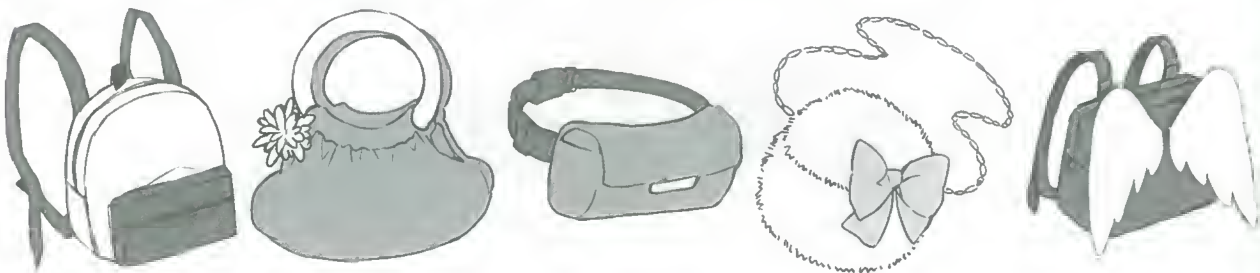
帽子

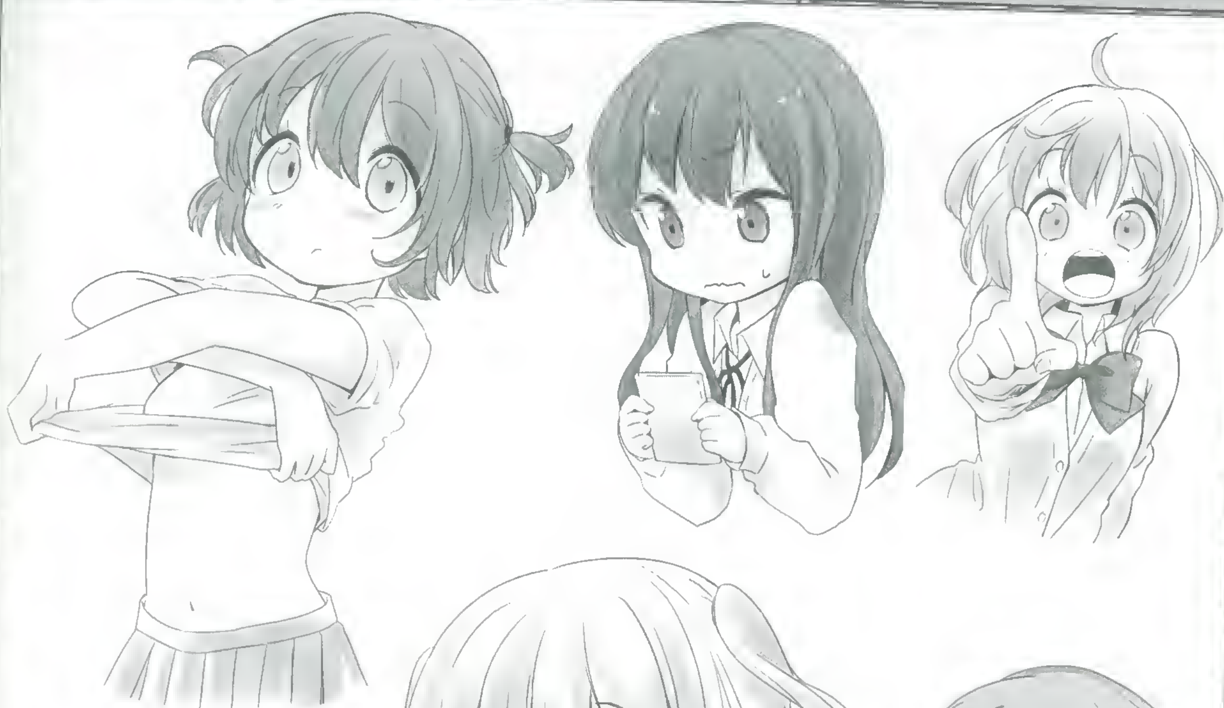
帽子は丸い頭の上にのせるものです。
しっかり丸いアタリを描き、被る頭の部分を足して形を整えましょう。



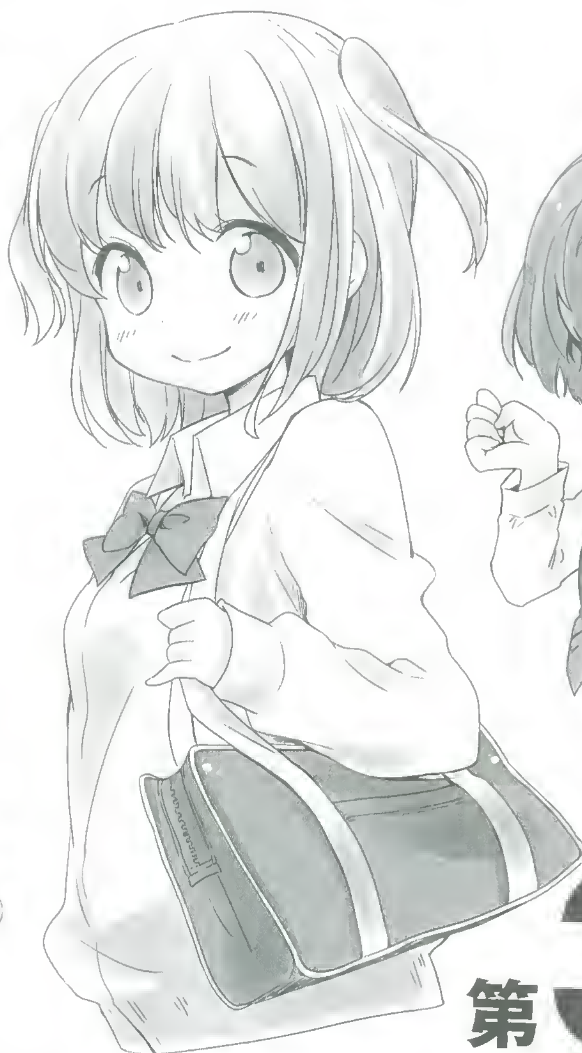
カバン

キャラクターが普段どういう動きをするかによって、カバンの形はさまざまに変わります。
また、何気ない飾りつけも性格を表すポイントになります。





描き分けで一番難しいのが、しぐさとポーズです。ここでは、同じポーズでも性格によっていくつかの違いを見せていきます。自分のつくったキャラクターにふさわしいしぐさを描いていきましょう。





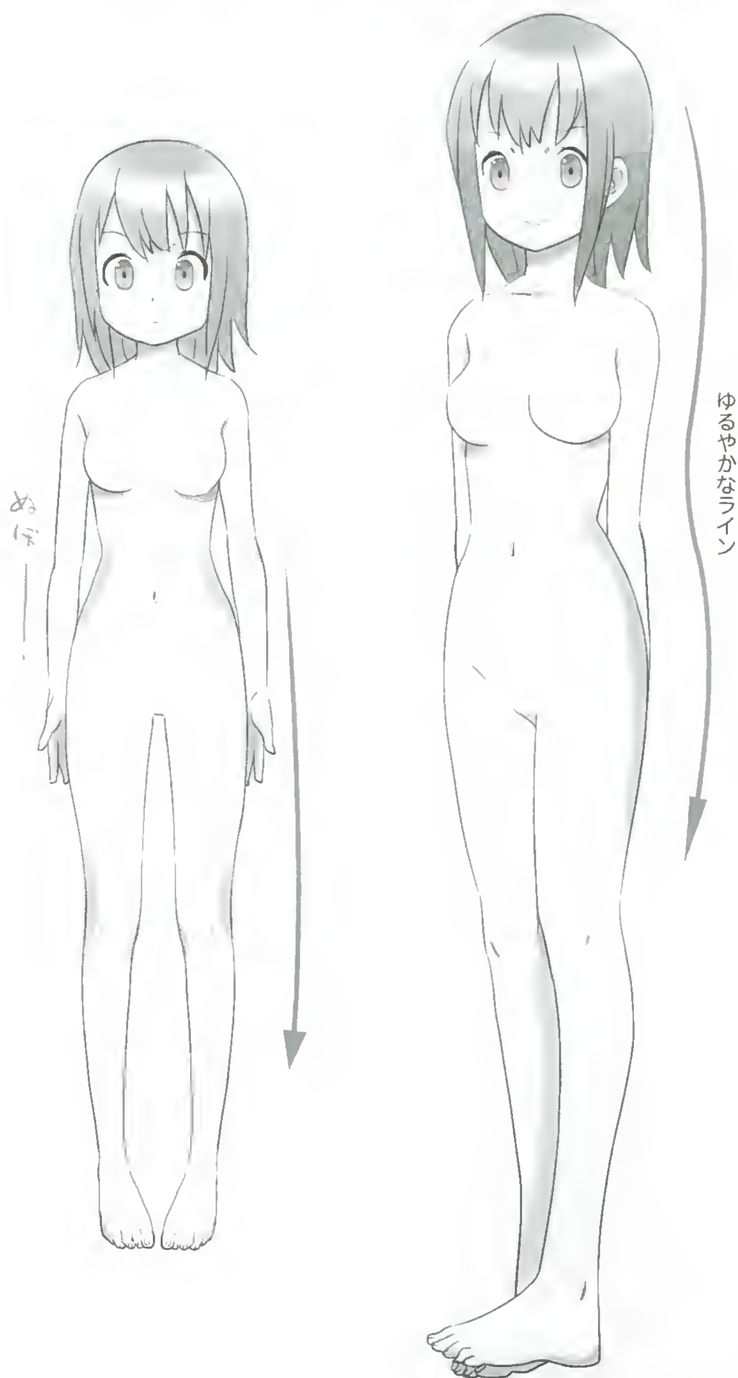


第3章 しぐさ・ポーズの描き分け

全身のしぐさ

動きの大前提はＳ字ポーズの微妙なバランス

ただの棒立ちに無表情。一番描きやすいポーズではありますが、これではキャラクターが何も見えてきません。



立ちポーズでも、きれいな
ゆるいＳ字で姿勢を描こう。
それだけで女の子らしい
美しい所作となる



首を傾げたり
肩を上げたり…



アングルを変えたり…



手にポーズを加えたり…

このように、美しい立ちポーズから始まって
いろいろ個性的なポーズに派生することができる

姿勢

ノーマル



元気！

猫背

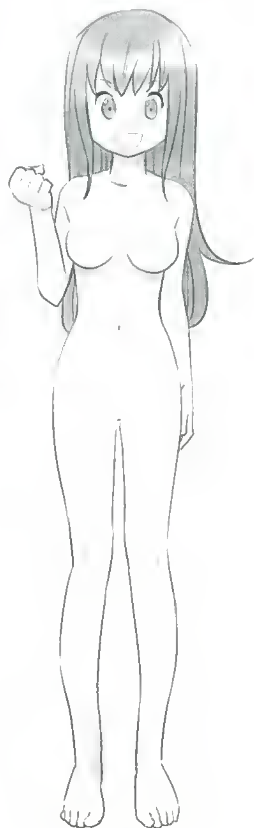


根暗、おどおど、大人しい

反る



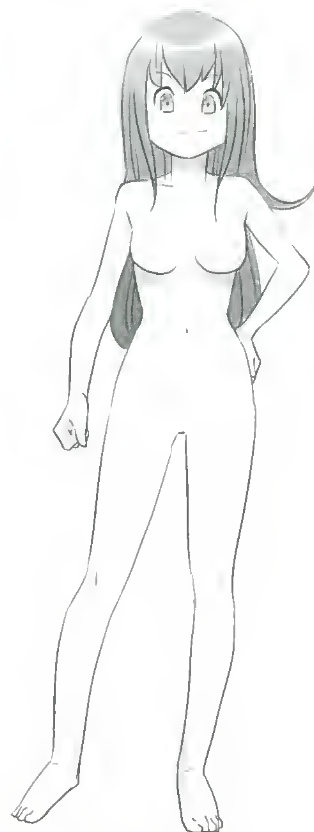
自信がある、スタイル強調



元気！



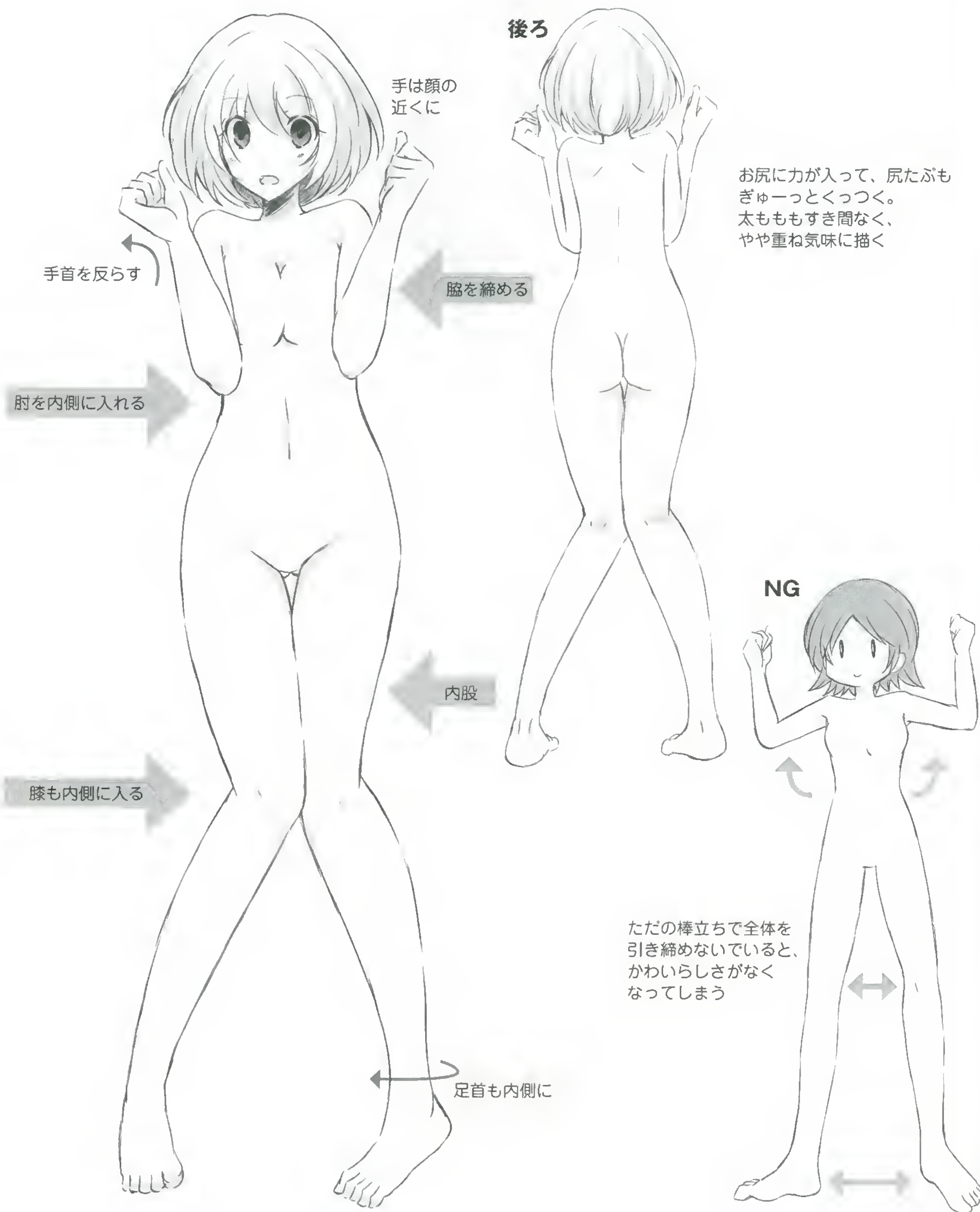
手足の動きが内側に
自信がなく気弱



足をすらっと長く見せる
スタイルを強調する

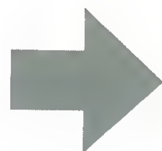
かわいく見せるしぐさのポイント

①力は内側に込める



②少し角度を傾ける



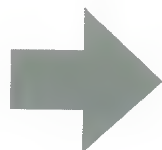




通常のポーズでは、
単純な立ちポーズに
手をつけただけ

首、肩、腕、手首と4か所をわざと
傾ける。かなり苦しい姿勢だが、
この体が緊張しているポーズこそかわいい







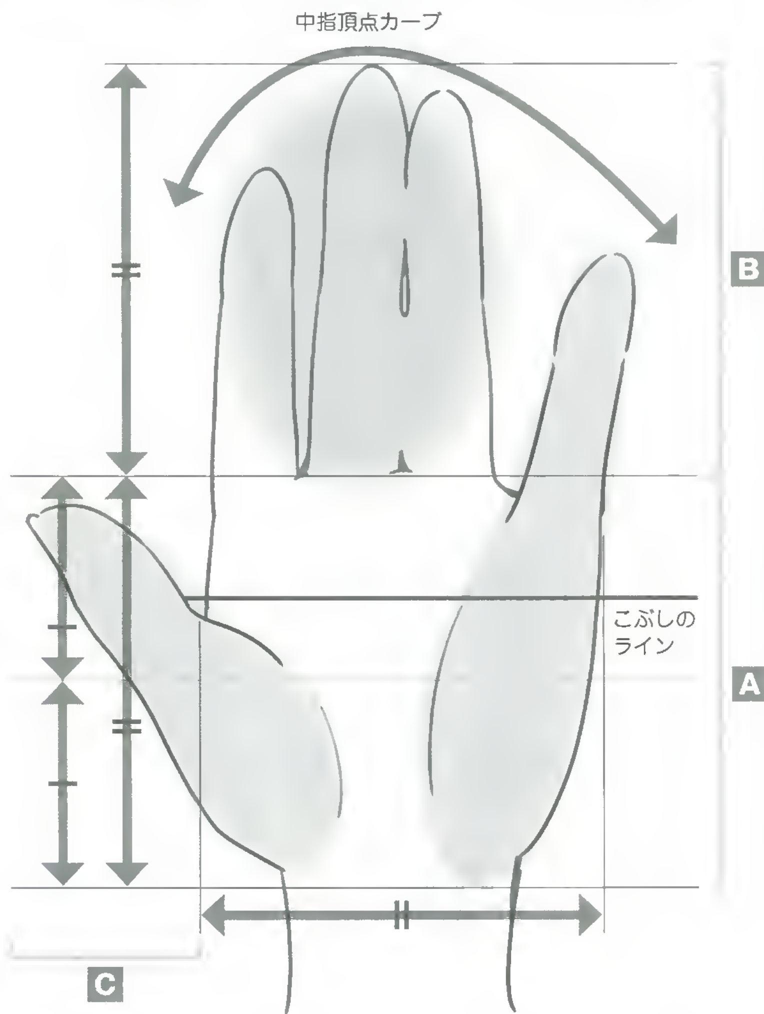
通常の座りポーズ。
これだけでも充分
かわいいが……

くびれを利用して胴を前に傾けて、
首を傾げるように傾ける。
胸とお尻が強調されて女の子らしさが
アップするポーズ

手のしぐさ

手の構造

手を動かすときは、全体を３つのブロックで分けて考えます。



A 手の平・甲
手を形取るベースになる。
こぶしのラインで曲がる。
水かきがあるので、指が
分かれる位置と手の甲が
曲がる位置は違う。
横幅と縦幅はほぼ同じ大きさ

B 人差し指〜小指
指が曲がる箇所は２か所
（こぶしを合わせると３か所）。
だが、萌え手で第一関節が
曲がることはほとんどない。
中指の長さとAの手のひらの
長さはほぼ同じ

C 親指
Bとは違う動きをする。
手のひらの真ん中あたりから
指が分かれる。
第一関節と親指が分かれる
ところの２か所が曲がる

指のつけ根

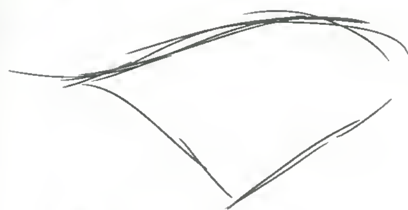
手の力を抜くと、手の甲はカーブする。
親指の爪は、外側を向く



手を動かすときは３つのブロックに分けて形を取ると
描きやすい。手の形によってアタリの取り方を変えると良い



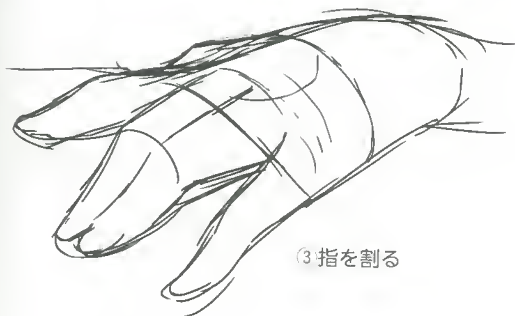
手の描き方



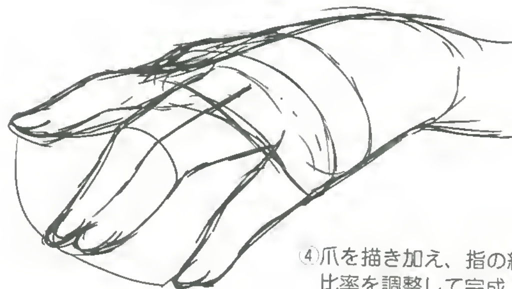
①手首が曲がるように、
手の甲(ひら)のアタリを取る



②こぶしで凹み、第一関節は曲げずに、
第二関節から曲がるように指のかたまりを
アタリで取る。指の長さは手の甲(ひら)と
同じ長さになるようにする



③指を割る



④爪を描き加え、指の細さや
比率を調整して完成

爪

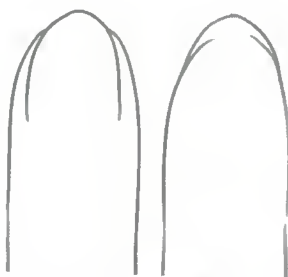
爪のデフォルメ

爪はそのまま全部を描くのではなく、
伸びている爪先を描き、根元はあえてぼかす



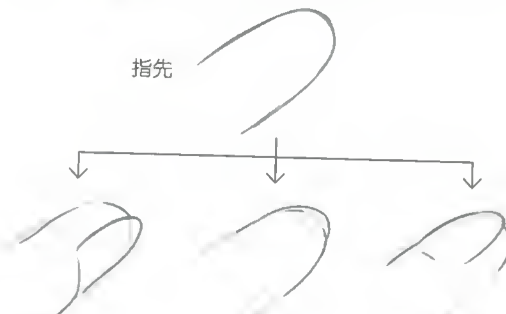
通常の爪





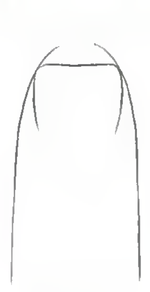
デフォルメ　裏返し

爪を描く場所によって、指の向きがわかりやすくなる



横向き　後ろ向き　上向き

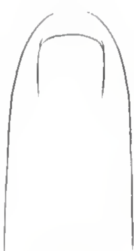
さまざまな爪の形



カボチャ爪



とんがり



深爪



四角ネイル

Point

指先の形



指先はふっくらと
丸みを帯びている

手の力の入れ方と描くポイント

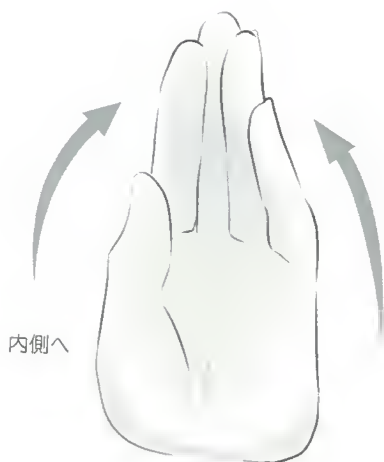
力を抜いた場合

力を抜いた手のしぐさは柔らかい女性特有のしぐさです。
手を丸く、円形の卵のようなものを持つ形を保ちます。





卵を優しく扱うように





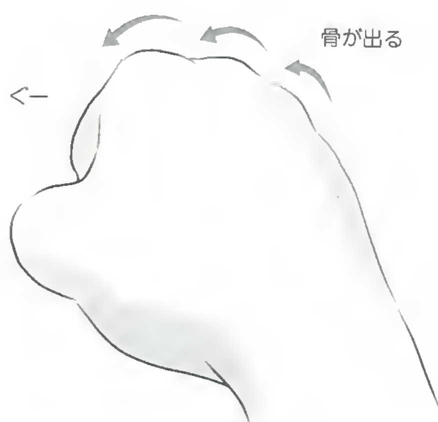




力を入れた場合

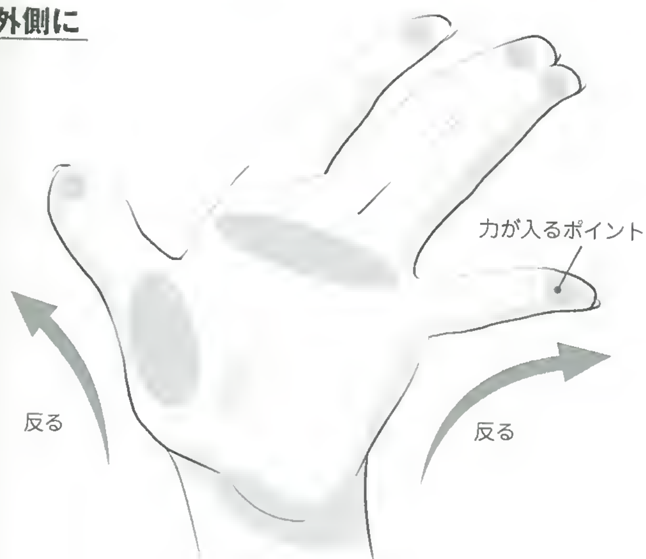
力を入れた手のしぐさは元気のある女の子のしぐさです。
指先に力を入れて緊張感のある手を描きます。

内側に



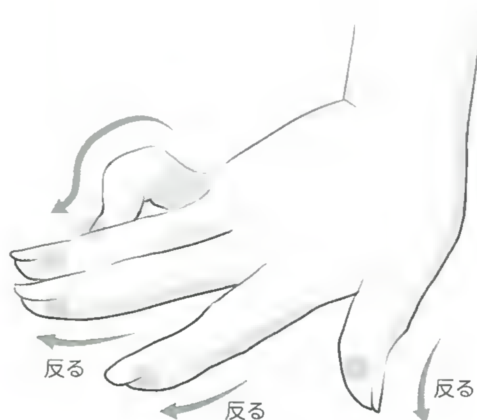


外側に





横





代表的な手の形を描き分けるポイント

広げた手

広げた手、パーの形です。力が入っているとやや反った形になります。萌えイラストでは、中指と薬指をくっつけて描くのがかわいいとされています。


正面


ナナメ


横

手のひらを相手に開示することは、相手を受け入れていることの表れです。会えて嬉しい！　という気持ちを描き分けてみましょう。



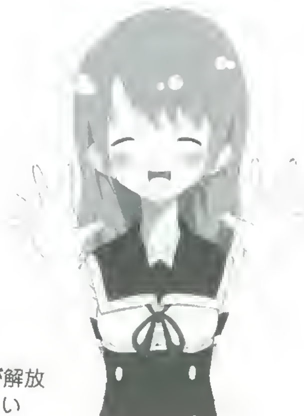
バイバイ or こんにちは

- 手は顔の近く
- 女性らしく上品に
- 傾いた首・手首



元気にやっほー！

- 元気よく！
- 真っすぐ伸びた腕
- 上がる肩
- 開いた脇
  脇を解放することによって、元気な様子を表現できます



友達に会ってやっほー

- 大きく広げた手
- 肘を内側に
- 手が2つで喜びも2倍に！
  脇が開いているので、力が解放されているところがかわいい



敬礼

- 曲げた肘
- 手は目尻の上
- 傾いた首
- 指はそろえて、手のひらは相手に向いている
- 脇が開いているので元気

ピース

ポーズの王道、ピースサイン。手を顔に近づけるほど女の子らしく、かわいいイメージです。ピースは傾けたり裏返したりさまざまなポーズがつくれます。







ピースは喜びを伝えるしぐさです。どの程度相手に伝えるかで、手の位置や顔の角度が変わってきます。



ノーマル

- かわいくポーズをとる
- 手は顔の近く
- ひねった体
- 曲げた腰

いぇーい！

- 控えめながらも元気に伝える
- 対象物に向かって伸ばした腕と目線
- 内側に向いた手首
- 脇も締めて
- うつむきがちな顔







胸元でピース

- 控えめに喜びを伝える
- 照れた表情
- 手の位置は低め
- 脇も締めている



ダブルピース

- 喜び２倍！
- 指先は目元
- 脇は開くので元気な印象に
- 脇を締めると指は立つ

指差し

基本的にはピースと同じ形で、伸ばした指を
１本減らすだけです。
中指、薬指、小指は同じ動きをするので、
同じ形を大きさを変えて並べます。







指先を使うということは、先端まで意識が向いているということ。
指を差した先にはそれぞれの意味があります。



あーっ！見つけた！
- 驚いた表情
- 対象物に向けた人差し指
- 肩が上がる



ん～（考える）
- 口元に当てた指
- 指を当てた側と逆に首を傾ける
- 目線は斜め上
- 脇は締める



ねっ
- 傾けた首
- 手は顔の近く
- 脇を締める



No1！
- 腰に当てた手
- 大きく上に伸ばした腕
- 肩が上がる
- 脇を解放する

握りこぶし

女の子の場合、パンチの目的で握りこぶしをつくることはあまりありませんが、緊張しているときなど、グーのポーズはよく出てきます。指が見えないので、幼いポーズにも見えます。指差しポーズから人差し指を変えるだけで描き換えられます。





正面



縦



ムムゥ

- 困った表情
- 内側に構えた腕
- 所在なさげな握りこぶし

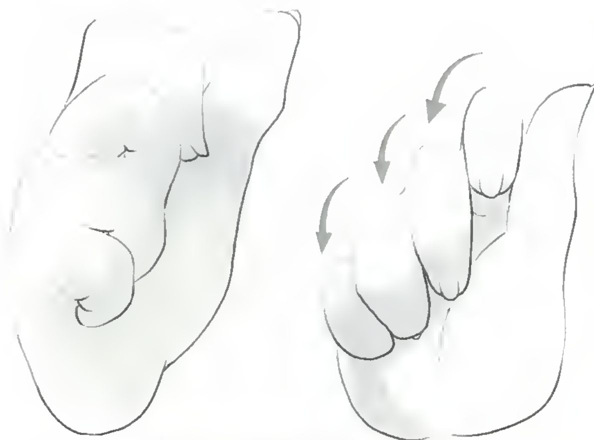


もーっ

- 恥ずかしがる表情
- 服のスソを握った手
- 力の入っている体

パーンチ！

- 元気いっぱい！
- 突き出したこぶし
- 引いて構えたこぶし
- 満面の笑顔



ずらしグーがかわいい

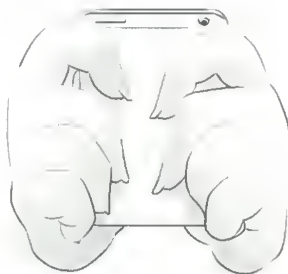


手のしぐさを描くポイント

スマートフォンを使う

指先をピンポイントで使うので変化がつけやすいしぐさでもあります。
指先と肩周りなどを、描き分けてあげましょう。





手を拡大

機械苦手

- スマフォを両手で持つ
- 操作は親指
- すくんだ肩
- 機械に慣れてないので、持ち方もぎこちなくなる



慣れていない

- 人差し指で操作
- 困った表情
- うつむいた顔

丁寧に話す

- 目線はスマフォのほうを向く
- 左手を添える
- 曲げた手首(左手)
- 傾けた首







手を拡大

嫌な相手と会話

- 携帯への距離が遠い
- 真っすぐ伸ばした腕
- 嫌そうな表情



～ながら会話

- 肩で押さえたスマフォ
- 両手はゲーム機でふさがっている
- あさっての目線
  気心が知れた相手にはリラックスして話すことができる

本を読む

本の読み方で、知性の程度が表せます。



絵本を読むように

- 両手で握るように持って開く
- 本に近づけた顔
- 開いた脇

脇を開くと元気さや子供っぽさを表すことができる。食い入るように、興味津々な様子



文庫本

- スマートに片手で持つ
- 左は脇を締めて腰にまわす
- 片手で持つので指はばらばら



両手で

- 両手で丁寧に持つ
- うつむいた顔
- そろえた指
- 脇は締まる
- 上品

本を持つ

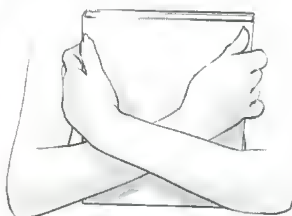
本の位置が描き分けのポイントです。
自分の心臓に近いほど大切にしている様子がわかります。



両手で抱える

- 両手で抱える
- クロスした腕
- 握った手

体に近いので内側に力を込める



片手

- 片手で小脇に抱える
- もう片手は自由





両手で

- 両手で前に持つ
- 真っすぐ伸びた腕
- そろえた手

カバンを持つ

カバンは、重さや形によっても持ち方が変わってきますが、
どうやって脇を締めるかを考えます。



肩

- 肩にかけた持ち手
- 持ち手の側面を持つ手



手を拡大

両手

- 両手で持つ
- 自分の正面にくるカバン

脇が締まるので
おしとやかに見える



腕

- 肘にかける
- 曲げた手首

肘に重さが加わるので、
脇が締まる



服を脱ぐ

何を重視するかで脱ぎ方が変わります。
脱ぐスピードや性格によって変わってきます。



腕が体に納まる効率を重視した脱ぎ方

- クロスさせた腕
- 服の裾を持った手
- 反らした上半身

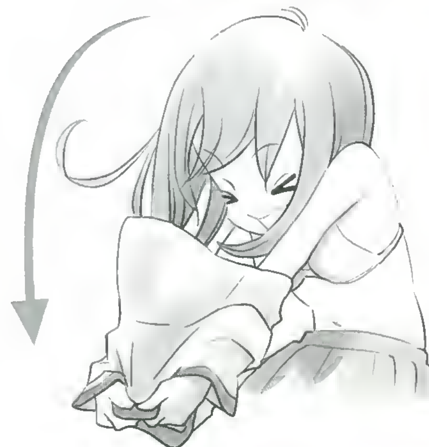
後ろから一気に脱ぐ

- 体の柔らかさを利用
- 髪が乱れる
- 手は限界まで伸ばす



服のうなじ部分を掴む





一気に脱ぐ

片方ずつ

- 洋服やメイクが崩れないことを重視した、丁寧な脱ぎ方
- 腕はクロスはさせず肩まで脱いで、最後に両手で首を通す
- 肩まで押し上げる手
- 脱いでいるほうの肩は上がる
- 動かさないように固定



片腕ずつ脱ぐ





最後のひと脱ぎ



脱げない

脱ぐことを考えてないので、
髪が引っかかったり、
ボタンをはずし忘れていたり、
腕がひっかかったりと、
うまく脱げない

足のしぐさ

足の構造

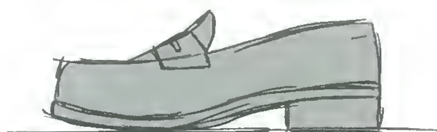
足も動くパーツは3つです。3ブロックで考えると動きやすくなります。



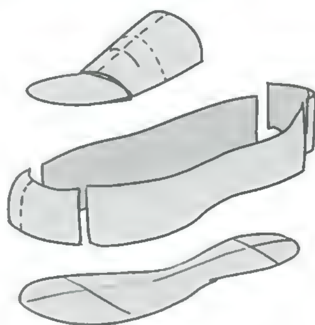
靴の描き方

靴の形はアタリを取るのが難しいので、素足に履かせるように描くと描きやすいです。





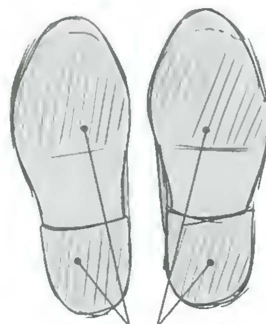




靴の表面は、足の形に合わせてカーブしているが、前後左右・上下６面あると考えると、形がとらえやすくなる



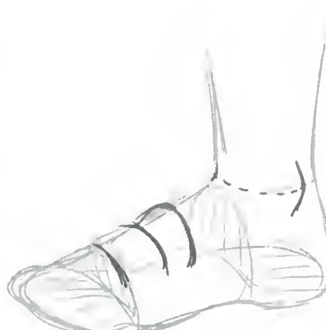
かかと側から見ると、足の甲の一番幅が広い部分が横にはみ出して見える



地面と接するところ



手順①～③
３つのブロックで足のアタリを取る



④Bパーツの先端、中央、それの中間に足の甲に沿ったラインを引く



⑤足首のところに外側のくるぶしがあり、くるぶしからつま先に向かってラインを引く



⑥靴底のラインを引く。上から見るとへちま型になり、土踏まずのところでカーブする

地面と接しているところはラインをそろえる



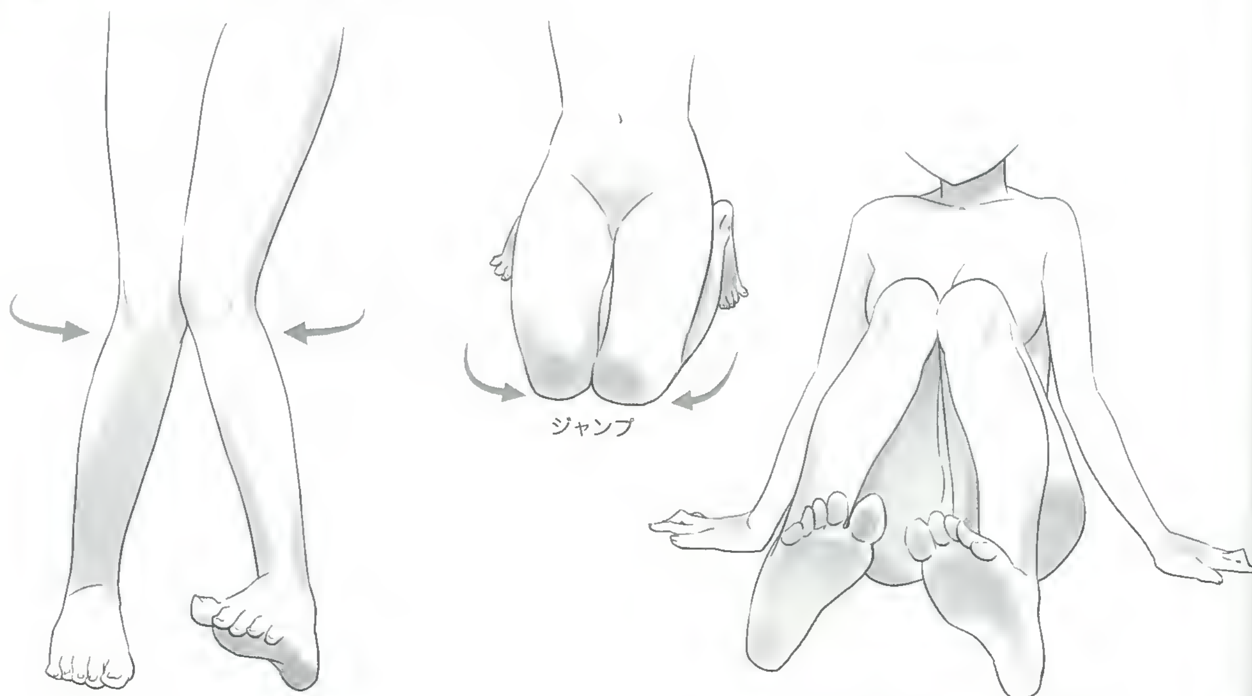
⑦靴底を描き足す

かかとの線は足の甲の角度に合わせる

かわいく見せる足のポイント

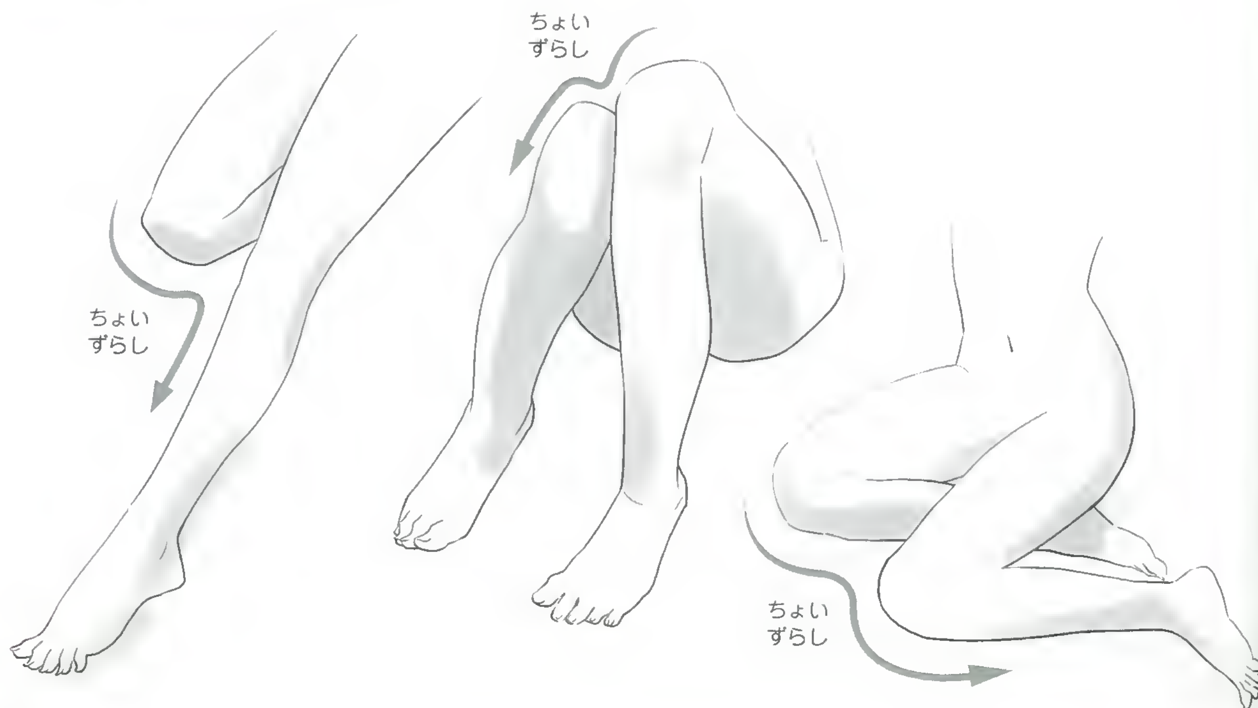
両足をできるだけつけるように描くと女の子っぽくてかわいいです。

膝をくっつける



膝がくっついてさらに親指も近づける。
膝下全体で八を描き、足だけでもうひとつ
小さな八をつくる感じで

ちょいずらしもかわいい！



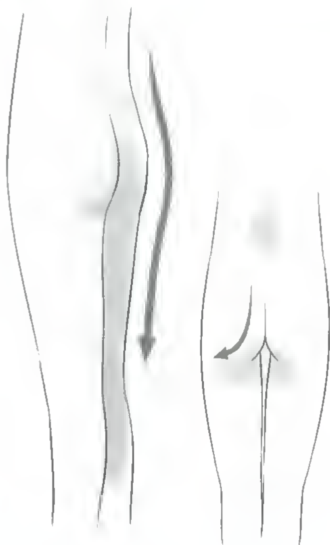
大人っぽく見せる足のポイント

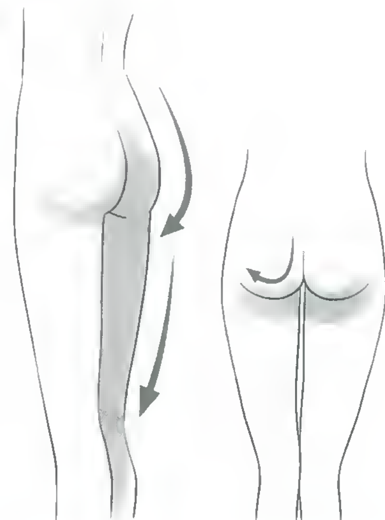
大人っぽく見せるには、足をすらっと長く見せるのが良いでしょう。

つま先立ち



体型によって変わるヒップライン〜太もも





いろいろな座り方と描くポイント

地面との接点以外の描き分けは、力を内側に持っていくようにするとかわいらしくなります。

床に座る

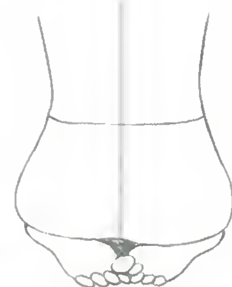


正座　正面

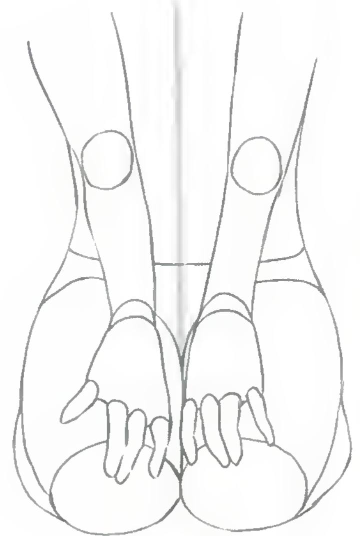
- 接面はひざ下。ちょこんと座る正座
- 膝の内側にのせた手
- 上がった肩
- あごを引く
  あごを引き、手を内側にひねることにより力を内側に持っていく



上から



後ろ



図解



正座横から見た図

- 腕が届かないので、少しだけ前屈みになる
- 腕・体・脚で三角形ができる

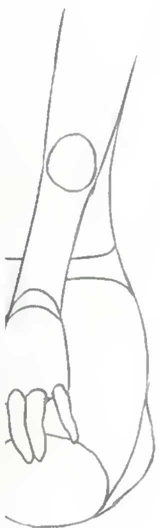




女の子座り

- 正座を崩し、太ももや膝下の側面で体を支える座り方
手をつき、前屈みになることにより、脇も締まる

ます。





支える座り方
締まる



正面



体育座り

膝を抱えるポーズはいくつかあるが、
もっとも有名なのが体育座り。
脚と身体が近いので、かわいらしさを感じる



ナナメ



ひざを解放する

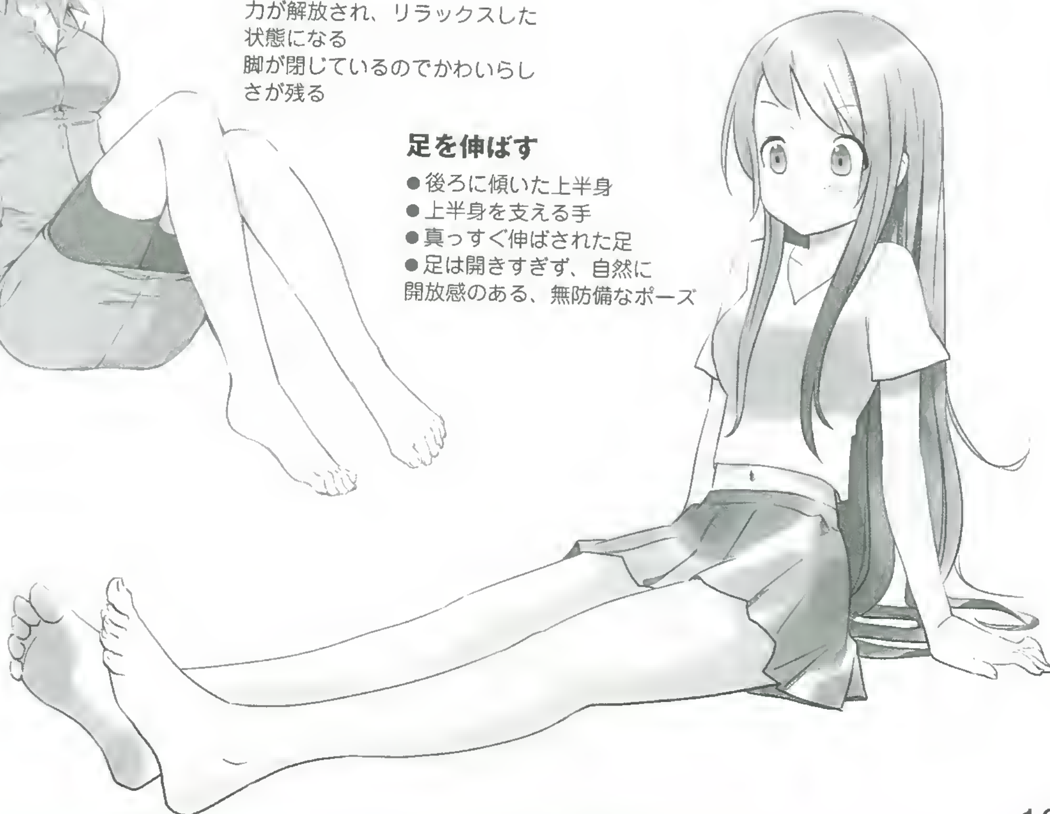
- 後ろに傾いた上半身
- 上半身を支える手
- 膝は閉じる
- 上がった肩
- 内股

力が解放され、リラックスした
状態になる
脚が閉じているのでかわいらし
さが残る

足を伸ばす

- 後ろに傾いた上半身
- 上半身を支える手
- 真っすぐ伸ばされた足
- 足は開きすぎず、自然に

開放感のある、無防備なポーズ



椅子に座る



深く腰かける

- 閉じたもも
- そらした背中
- 体を前に傾ける事によって脚との距離が近くなる
- 肘も内側に寄せ、腕を伸ばすことによって脇が締まる

膝から上の部位は緊張しているが、解放された脚で気分を表すことができる。動かすと元気な感じが出る。楽しみに待ってたよ～って感じ！



ている

無駄のないすっきりとした姿勢としぐさ





足は肩幅より
広げない。手は
大きく動いても
足は控えめに



感情的になると、そのスマートな
印象が一気に崩れるギャップ萌え

後ろ姿



後ろ姿も無駄がなくすっきりとしている。
胸を張りお尻を締めて、頭の上からつま先
まで針金を通すイメージ

ズ

小指を立たせて女性らしい手の動き











小指を立てた手は、女性らしい手の
王道。小指を立たせると、必然的に
手全体に力が入りにくくなるので、
手の形も柔らかくなる

たれ目タイプ ◦◦◦ しぐさ

元気いっぱい！　でも自信がなくて……

スポーツはできるし、その外見からとてもアクティブに見えて、実際は内向的で恥ずかしがり屋。そんな彼女の性格はしぐさにも現れており、基本的におどおどとした動きになっている





デフォルメ



デフォルメの特徴…くの字の体ライン
強調したパーツ……腰

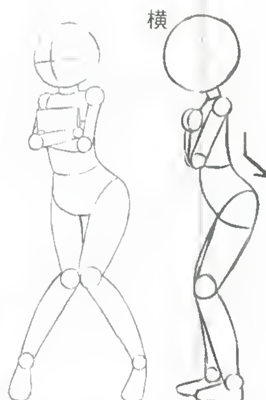


周りに人がいないときは
自然体でいられる

へっぴり腰

自分に自信が持てない子は、つい腰が引けてしまいがち。体の内側に力を込める感じで、お尻だけを引くように描く





体を反らすのではなく、胸までは真っすぐで、お尻だけを引くイメージ



恥ずかしがり屋は自分をできるだけ小さく見せようとするので、肩もぎゅっとすぼめてしまう

後ろ姿

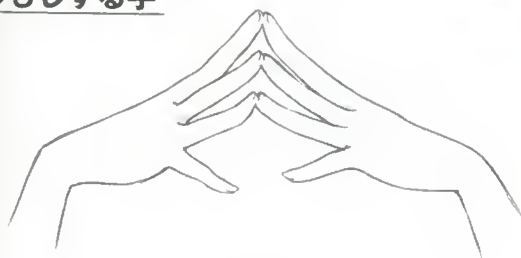


後ろ姿でもおどおどしているのが姿勢に表れる。どうしても腰が引き気味になってしまう

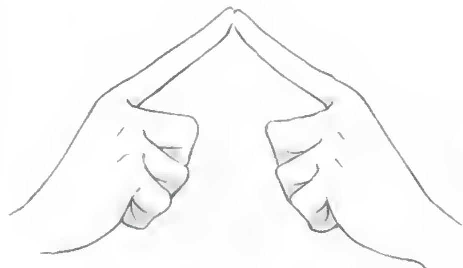


座っているときも同じで、できるだけ小さくなるように体の内側へ力が向かう。引き締めているが、お尻だけはどうしても後ろに下がる

もじもじする手







手を重ねる

慌てたり、緊張していると手にも表れる



とろ目タイプ ◦◦◦ しぐさ

女性らしい優雅で柔らかなしぐさ

とろ目の女の子は、上品で、一番おしとやかな動きをする。その動きは機敏ではないものの柔らかく、思わず肩の力を抜きたくなるような微笑ましいものが多い



女性らしいしぐさだと体のラインがS字の形になる



デフォルメ



デフォルメの特徴…頂点から先まで伸びた矢印
強調したアイテム…髪、指先



柔らかい所作

基本的に大きな動きはしない



笑うときにも口元に
手を当てて上品に





手首を内側に傾けると
女性っぽい。逆に外側に
傾けると元気アピール

後ろ姿



女性らしい手のしぐさ

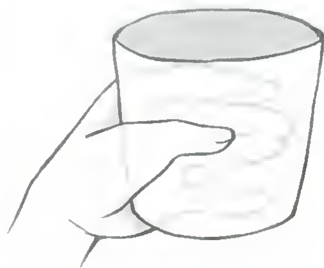
一番女性らしいしぐさには
もちろん手のしぐさも
含まれる。力を入れ
すぎず、広げすぎず、
柔らかい形にする







女性らしいしぐさの必須
アイテムがハンカチ。
ハンカチを片手に持って
いると、それだけ
で女子力アップ



普通なら片手で持てる
カップも…



もう片方の手を添える
ようにすると女性らしい



もしくは両手で重ねる
ようにして持つ

じと目タイプ しぐさ

普段は小さく、動くときは小さいなりにせいいっぱい

背が低いので動きも小さくなりがち、また無表情なのと相まってぼーっと立っていると感情も読み取りづらい。手足は短い分、動くときはしっかり伸ばして全身で動く





デフォルメ

デフォルメの特徴…直線に広がる手足
強調したパーツ……萌えソデ、ツインテール



小動物のような所作

背の低い子は小動物のようなしぐさが大変似合います。ネコ、ウサギ、ハムスターなど身近な動物に例えてポーズを考えていきます。



小動物のかわいいと思った
しぐさを参考にポーズを
組み立てる。女の子は体が
柔らかいので丸くなることもできる



大きな動きをするときは
手足をしっかり伸ばす

つついばむような
食べ方





後ろ姿



凹凸が少なく、無表情な
立ち方。背の低い子は
なで肩であることが多い

小さめの手を描く

背の低い子は手も小さい場合が多い。
他のキャラクターよりもやや小さな手で差別化する



手を小さく描く場合
全体的に小さくするだけでなく
指の長さもやや短めに

指が短いと
あどけない印象に



手が小さいので
ものを持つときも
両手にすると
かわいい

シチュエーション

キャラクターのしぐさまで描けるようになったら、１つのシチュエーションで複数ポーズを描いてみましょう。１枚の絵の中でキャラの個性がしっかり出せるように、どのキャラがどう動いて、それによって誰がどういう反応をするか考えながら、生き生きとしたキャラクターを描いてみてください。

ぎゅーっと抱きつき

各キャラクターの特徴





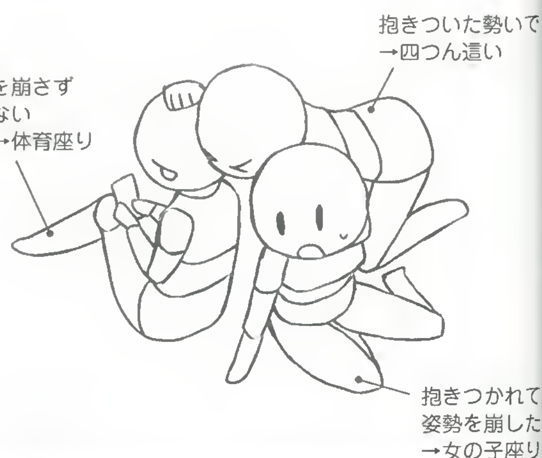


構図



ラフの段階で、各キャラクターの大体の性格を決めておく





みま
よっ



勢いで
い

かれて
消した
座り

パジャマパーティー

各キャラクターの特徴



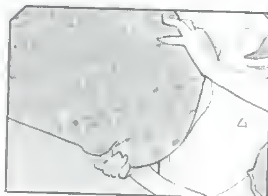
- 活発でスポーツ好き
- 動きやすいニット素材
- じっとしていられない
- まくら投げがしたい

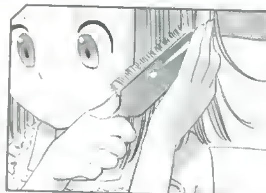


- おしゃれでおませ
- ネグリジェ
- 女子同士でも
  気を抜かない
- きれい好き



- 乙女ゲーマー
- 正統派パジャマ
- とにかくゲーム
  がしたい
- 邪魔されずに
  ゲームがしたい

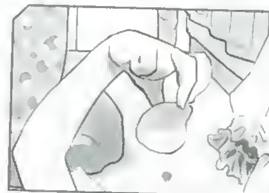






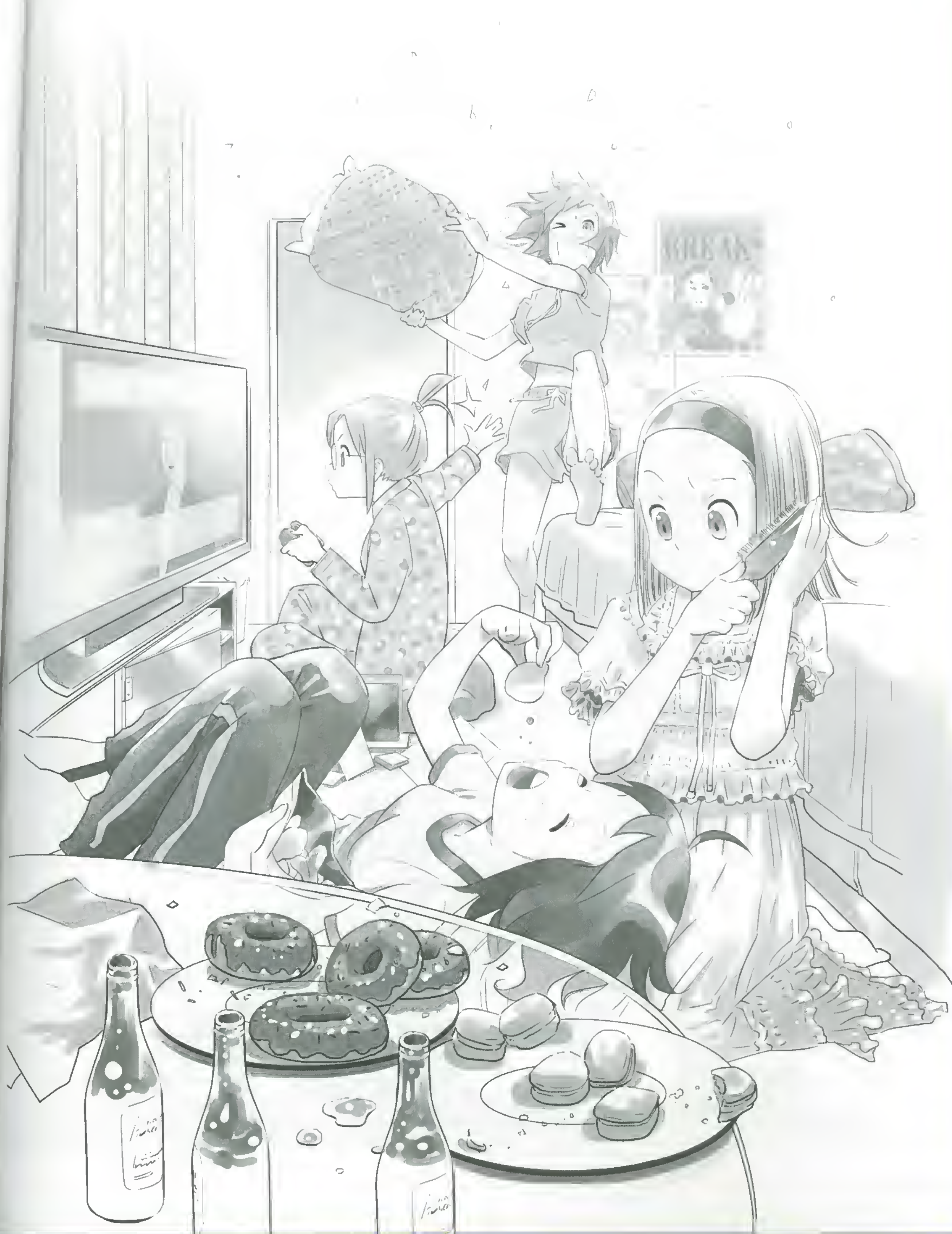
構図







- ぐうたら食いしん坊
- 体操着ジャージ
- だらだらする
  のが好き
- 人の体にまとわり
  つきたい



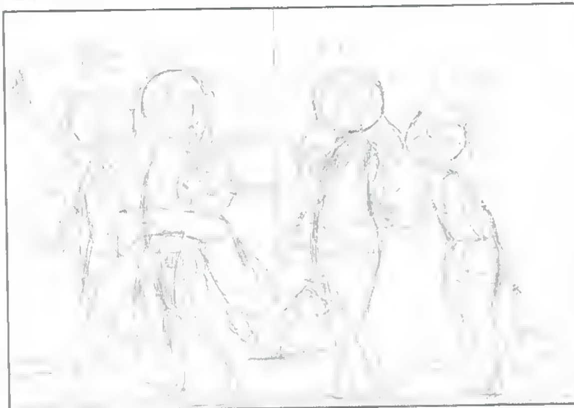
登下校 皆で毎朝一緒に登校しています！

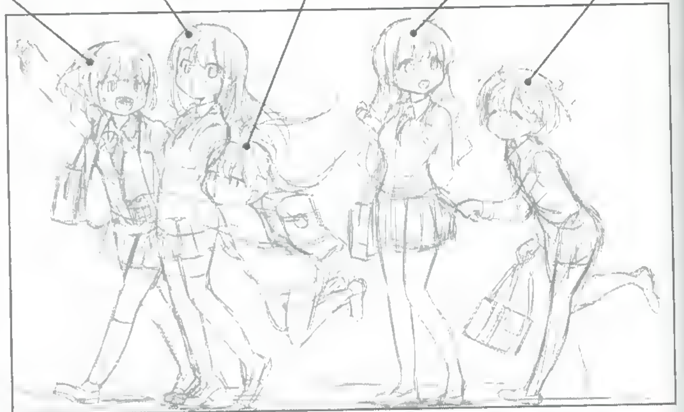




登下校 各キャラクターの特徴

構図





ラフのシチュエーションについて

じと目の女の子は奇抜な動きをするので、全身でつり目の子に飛びつく→
前のふたりは今日のお昼について元気に話していたが→
じと目の子に後ろから飛びつかれて体を縮めて驚く→
とろ目の女の子は見守るタイプなので３人の後ろから一緒に歩いていたら→
泣き虫なたれ目ちゃんが遅刻して走って追いかけてく

……という状況になっている

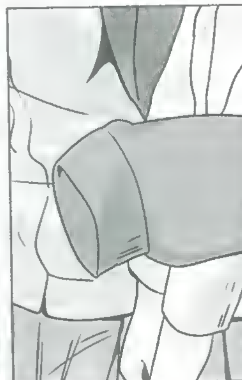
カバンを持っていない手の動き



ノーマルタイプ



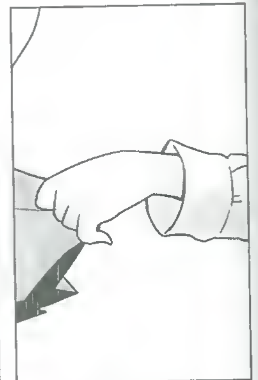
つり目タイプ



じと目タイプ



とろ目タイプ



たれ目タイプ

カバンの持ち方



ノーマルタイプ



つり目タイプ



じと目タイプ



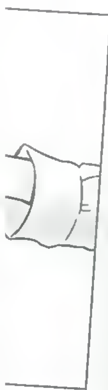
とろ目タイプ



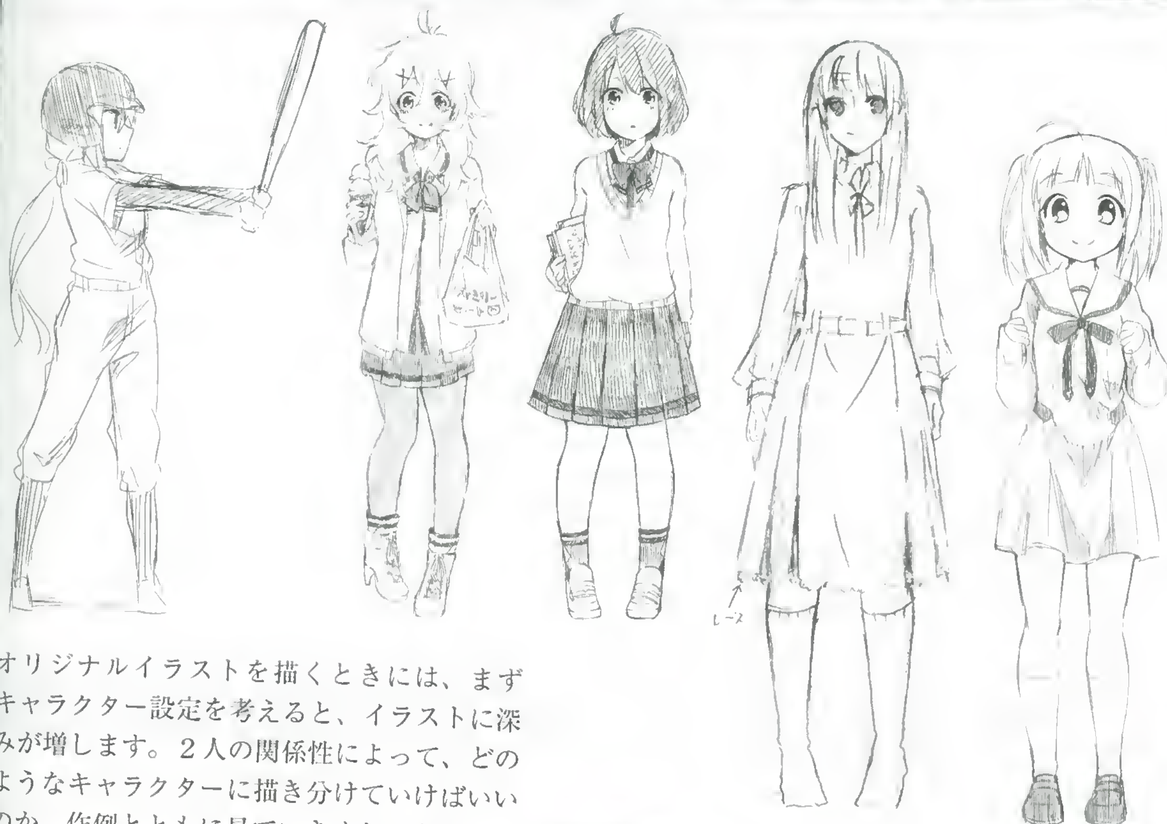
たれ目タイプ

５人の手の動きを見るだけでも、
５つの個性がよく表れている

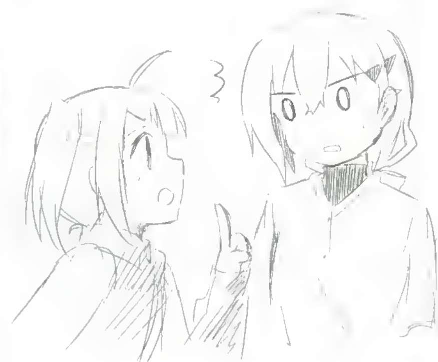








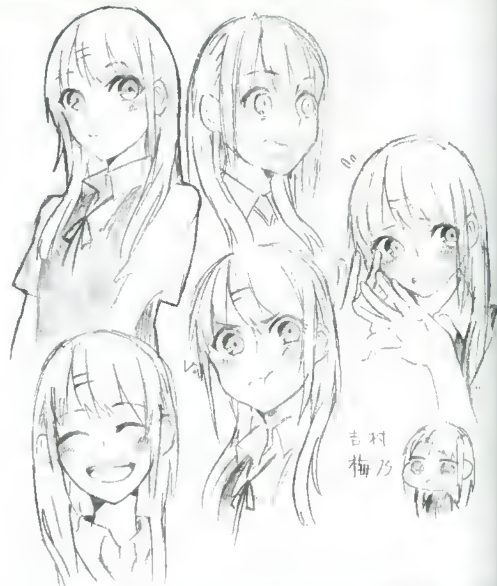
オリジナルイラストを描くときには、まずキャラクター設定を考えると、イラストに深みが増します。２人の関係性によって、どのようなキャラクターに描き分けていけばいいのか、作例とともに見ていきましょう。





第4章 オリジナルキャラクターの描き方

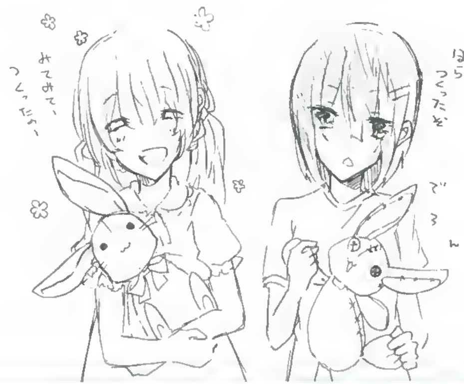
キャラクターをつくる要素



キャラクターをつくる際に必要なのが、
性別、年齢、顔（表情）、身長、服装といった容姿のほかに、性格や職業など中身の設定です。特に、性格がキャラクターの動きに大きく関係してきます。
こんな髪型の子がいいな、こんな表情やしぐさはかわいいと思う、ツンデレっていいよね、など、自分の思いつきやすいものからふくらませていきます。このとき、ただ頭の中で考えるだけではなく、紙に描いたりして“イメージ”することがとても大事です。
どんな表情をするのか？　髪の毛の長さは？　年齢はいくつ？
どんな動きをするかな？　何が好き？　何が嫌い？
あだなや口調や癖などを考えてもよいでしょう。
これらの要素、実はどこから考えても OK なんです！
そして、最短距離でつくろうとせず、足したり引いたりこねくりまわすことによって、必要なものが厳選されていきます。

弱点をつくる

性格を決めるときに重要なのが「弱点をつくる」ということ。
弱点をつくることで、絵の中のキャラクターの人間味が増します。





ギャップをつくる

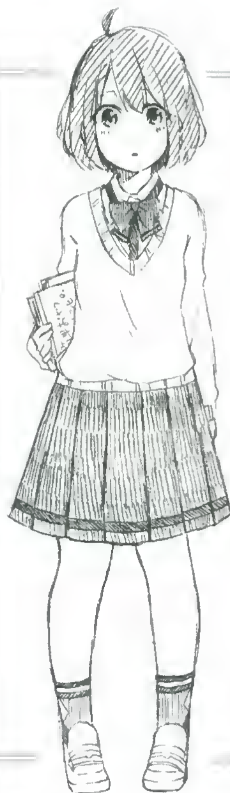
より魅力的なキャラクターをつくるには、ギャップをつくることが効果的です。
例えば、「成績優秀なお堅い委員長タイプ」という設定に、「よく忘れ物をして先生に怒られている。実は朝も自分で起きられずに、いつも弟に起こしてもらっている」なんて意外な設定をつけ加えると、身近に感じ、ギャップが生まれます。
そしてそのギャップは、キャラクターの魅力を引き出すとともに、キャラクターをとても動かしやすくします。
ここで大事なのは、高い位置から低い位置へ降りてくること。「いつも忘れものをして、寝坊している子」に「学

THEME：百合（女の子同士の恋愛）

1 イメージデザイン

私はキャラデザをする際、こういうのは自分的には萌える！　という シチュエーションや容姿、設定を、紙に文やら絵でメモ程度に描き出していって、それを元にデザインしています。

今回頂いたテーマが " 百合 " だったので、ただの先輩後輩と恋愛対象の違いに気をつけて描きました。



●プロフィール

立花 果澄
(たちばな かすみ)

17 歳の高校 3 年生
8 月 31 日生まれ乙女座
血液型：B 型
身長：150cm
体重：45kg
一人称：私
家族構成：両親、兄
あだ名：立花さん、
(双葉からは) 花ちゃんセンパイ
部活：クッキング部部長
趣味：料理すること (洋菓子が得意)

- マイペース、鈍感、真面目
- 勉強できるが運動オンチ
- 気を遣うのが苦手なので基本ぼっち
- 隠し事が嫌い
- 率直な意見を言ってよく人と対立
- 一度信頼したら素直に信じる









●プロフィール

双葉 みすゞ
(ふたば みすず)

年齢：15 歳の高校 1 年生
6 月 2 日生まれ双子座
血液型：AB 型
身長：165cm(5cm ヒール含む)
体重：50kg
家族構成：両親、妹 2 人、弟
(実家は喫茶店)
あだ名：双葉、ふーちゃん
(果澄からは) 双葉さん
部活：帰宅部

- 和やかでマイナスイオン出ている
- 天然
- いざというときは頼りになる
- 思いやりがあって人気者
- 誰にでもタメ口
- 実は疑い深く傷つきやすい



【果澄がみすゞに惹かれた理由】
自分がつくった料理を、いつも幸せそうにおいしいと言って食べてくれる姿や、なにより、率直な事を言っても今までの人とは違ってちゃんと受け入れてくれる。
【みすゞが果澄に惹かれた理由】
誰に対しても変わらない態度と、素直で芯の強いところ。



2 キャラの差をつける

ちなみに今回は、私が天然癖毛×真面目直毛が好きなのでそれを描こうと思ったのと、双葉って名前可愛いよなぁ、双葉みたいな髪型にしても可愛いよなぁ……というのから始まりました。それから、葉ときたら相手は花とか果実だな、年齢、身長などいろいろ差をつけよう等々の要素も足していきました。とにかく萌えるものをどんどん足していってあとから引き算って感じです。

3 惹かれた理由

双葉と花ちゃん（果澄）は自分に持っていないものを相手が持っていて、お互いの間だけである特別なものもあって、パズルのピースがパチンっとハマったときのような恋の落ち方やスッキリ感のある恋をしてほしいな～と思ったので凸凹をつくっていきました（身長差や性格の違い）。

4 プラスアルファ

あとはギャップ萌えです。花ちゃんもただ真面目なだけでなく胸が小さいことや背が低いことを気にしていたり、双葉も見た目や性格の明るさに反して悩み事など弱みがあったり。また、花ちゃんはクッキング部の部長なので（部員もほぼ幽霊部員なので）放課後や休み時間、部室に行って花ちゃんのつくったごはんやおやつを２人で食べてラブラブな時間を過ごしているという設定も考えました。他にも、双葉ちゃんの実家が喫茶店で、食べることが好きになったとか、そこで花ちゃんがバイト始めるとか……妄想でけっこう広がります！



THEME：部活の先輩後輩

1 キャラの設定を決める

まず、テーマに沿ったキャラクターの、主な性格の設定を決めます。今回のテーマは「部活の先輩後輩」で、自分は野球が好きということもあり、野球部の主将とマネージャーという設定で描かせていただきました。



●プロフィール

古澤美幸
(ふるさわ みゆき)
17歳 高校3年生
女子野球部主将 エースで4番

・部活中は主将としてしっかりしている
・学校生活では若干天然
・口数は少ない
・野球への情熱は誰よりもある
・勉強はできるほう

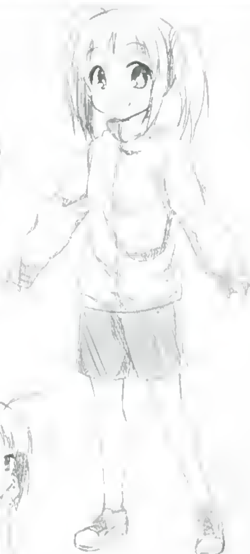








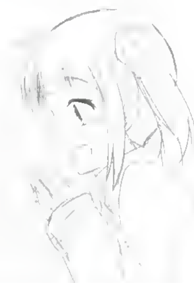




●プロフィール

暁月あやね
(あかつき あやね)
15歳 高校1年生
女子野球部マネージャー

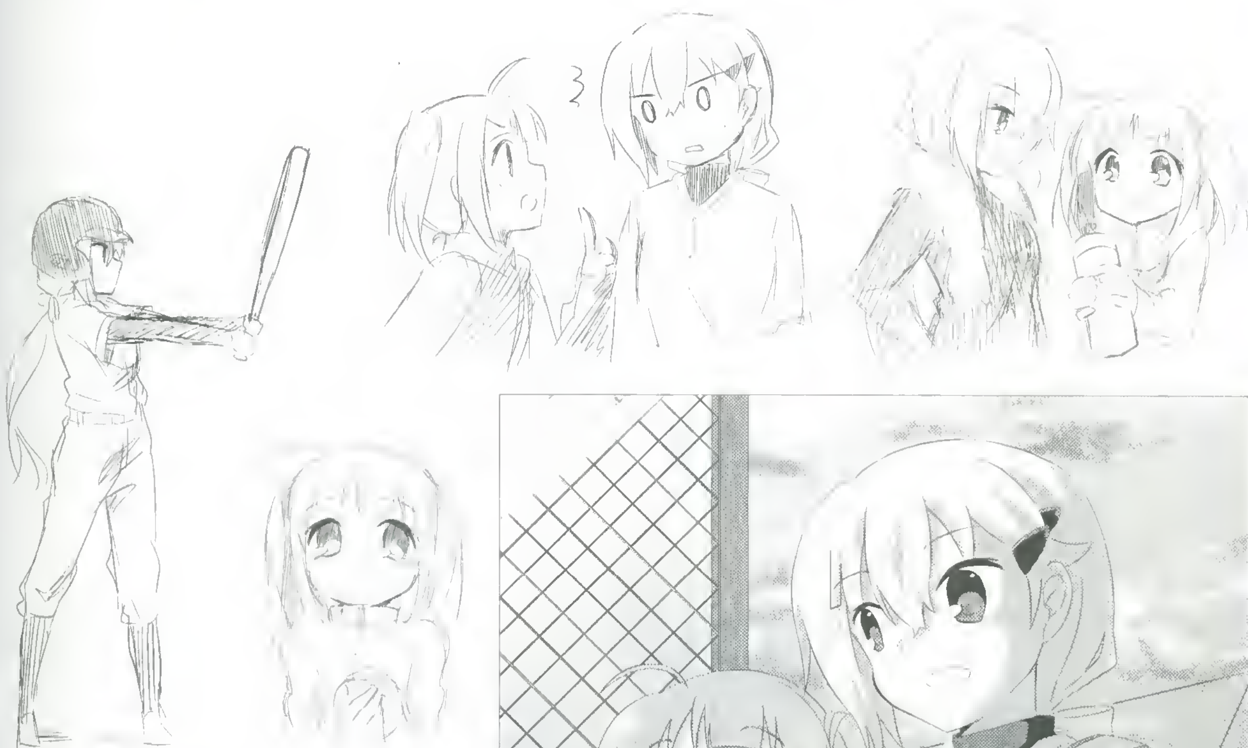
・高校入学時、学校内で迷っていたところを美幸に助けられ、それ以来美幸を慕っている
・運動音痴
・元気だけが取り柄とよく言われる





2 外見のデザイン

ここで個人的に重要視するのは、キャラクターの目つきです。目つきで、キャラクターの性格の方向性がはっきりわかるように描き分けます。例えば、元気な子であればつり目気味に描いたり、大人しい子であれば、たれ目気味に。他にも、気の強いタイプやしっかり者タイプはつり目気味に、ドジっ子タイプ やお姉さんタイプはたれ目気味に描くと、よりそれっぽく見えます。先輩は、クールなタイプですので、つり目気味にデザインし、後輩は元気タイプではありますが、幼さを出すためにたれ目にデザインしています。
そして２番目に決めることが髪型です。先輩の場合、つり目で少し女の子らしさに欠けるところがあったので、髪は長めにデザインしてみました。普段は下ろしていますが、部活になると髪を結ぶ、という設定にしています。後輩の場合、動きやすさと子供っぽさを重視したため、ツインテールになりました。後輩に関しては、常に結んだままです。アホ毛も特徴の一つです。



3 服装のデザイン

今回は部活というテーマなので、制服とジャージ、（野球部なので）ユニフォームのデザインをしてみました。統一性がある服装の場合は、着こなし方でキャラクターの個性を出すようにしています。



4 シチュエーションを考える

デザインしたキャラクターをより魅力的に描くために、シチュエーションを考えます。主将とマネージャーという上下関係が表れる場面や、友達のように仲良しな場面など、キャラの性格が見えるようなシチュエーションを考えることで、キャライメージを固めていきます。ここで考えたシチュエーションを、漫画の１場面に使ったり、イラストにしたりします。セリフなども一緒に考えると、イメージも湧きやすくなります。

以上のような手順でキャラクターデザインをしています。

キャラクターの描き分けのまとめ

オリジナルキャラクターを複数人つくる場合は、それぞれのキャラクターを比較しながら個性をつくり上げていく方法が簡単です。また、つくるキャラクターの人数が違ったり、キャラ同士の関係性でも変化が出てきます。

2人キャラクター

2人キャラクターをつくる場合、一番簡単なのは並列にキャラクターを配置することです。どちらが主役になってもいいように、強烈な個性をつくり上げます。



並列の場合

2人を比較しながら描いていく

比較するもの

- 性格
- 表情（顔に出る あまり出ない）
- 服装
- 髪型
- 配色
- スタイル
- 好きな小物



全部真逆じゃなくていい



2人の場合は基本的に2人を比較しつつ、真反対のキャラをつくり上げるのが一番わかりやすくてやりやすいです。ただし、すべて反対にすればいいわけではなくて、共通の何かをつくる必要があります。

- 2人の関係性
- 共通の目標
- 共通の趣味

など



直列の場合

メイン

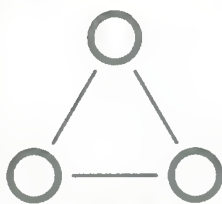


サブ

メインより
目立ちすぎない
すごすぎない
メインの協力役
友達

また、どちらかを主役キャラ、もう片方をサブキャラとする2人キャラクターもいます。メインは言うまでもなく、サブも目立ちすぎず、でも見ている人に受け入れられる魅力をつくらなければいけません。

3人キャラクター



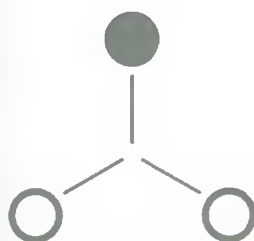
並列の場合



３人キャラクターの場合は
２人の応用編になります。
まず並列の場合は、
３人それぞれの個性が
浮き出るように
３人を比較しながらキャラクターを
設定していきます。

ただし、この場合も３人に
共通する何かが必要です。
・同じ夢がある
・同じ秘密を持っている
・同じ部活、コミュニティにいる
……などなど。





直列のち並列の場合



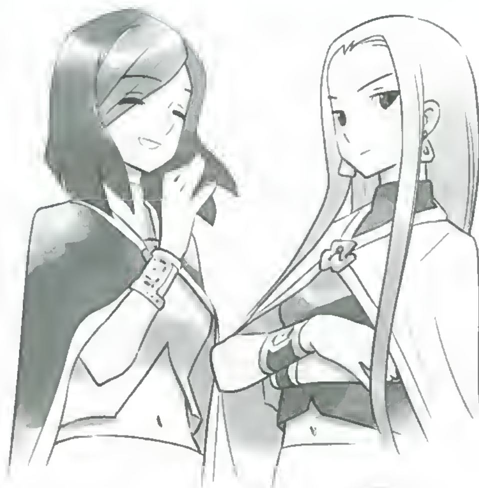
または、主役ひとりを中
心とした、それぞれ２人、
２人のグループがつな
がって３人グループにな
ることもあります。
主役と残り２人との関係
性を考えます。

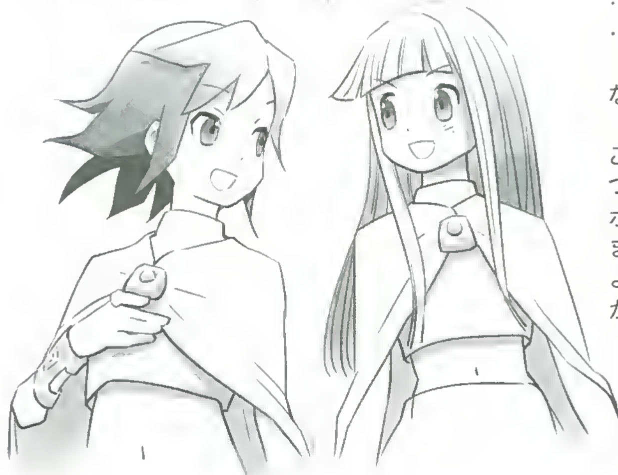
4人以上の場合





並列の場合
(例) 同じ冒険パーティ





４人以上のキャラクターをつくるときにわかりやすく印象に残るのは、グループ内でさらにグループをつくることです。４人だったらコンビ２組というように分けます。このグループについては、共通の何かがあるグループがベストです。

共通の何か…
・単純に仲良し
・性格が似ている者同士
・お姉さん組と元気組
・学年が違う
（１年コンビ、２年コンビ）
などなど……

こうやってグループ内グループをつくることで、そのキャラクターのポジションが確立できます。
また、個人一人ひとりを覚えるよりも、グループで見せていくほうが強い印象を与えられます。



（例）学園モノ



A ドジっ子タイプ



B 優等生タイプ



C ツッコミタイプ



D 超天然タイプ

もうひとつの方法は、こちらはもっと単純で、とにかく今までのキャラクターにない要素を持つキャラクターを追加していく、という方法です。
長期連載のマンガやアニメでよく使われる手法ですが、A,B,C にない要素をもっているキャラが新キャラ D として登場します。今までにないキャラなので、新鮮で魅力的なキャラクターに見えます。
この要領で、どんどんキャラクターは増やしていくことができます。





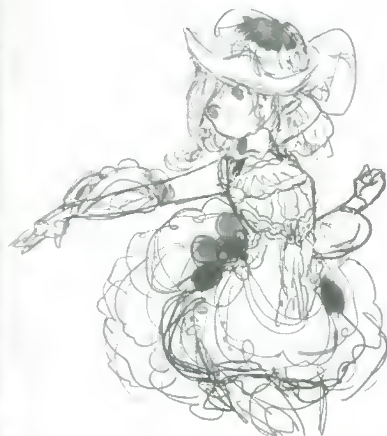




萌えイラストでよく見る「擬人化」について解説します。今回のテーマは「食べ物」の擬人化です。擬人化ってどうすればいいのか？　どこがポイントか？　など、カラーイラストの解説とともに、絵師の擬人化キャラクターを参考にしてください。



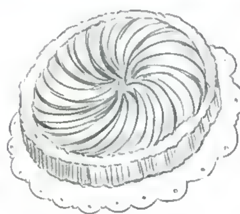




第5章
擬人化キャラクターの描き方

【タイトル】夢の冠

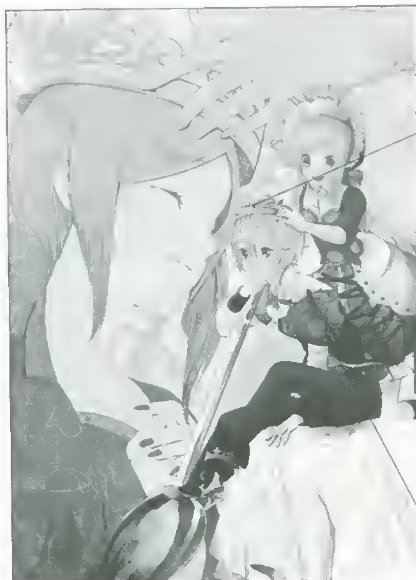
【テーマ】ガレット・アフォガート　【イラストレーター】南雲ウリ



●ガレットとは
フランスの焼き菓子。
パイ生地にアーモンドクリームを詰めて焼いたもの。

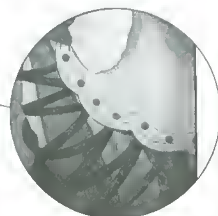


●アフォガートとは
バニラアイスにエスプレッソをかけて食べるデザート。

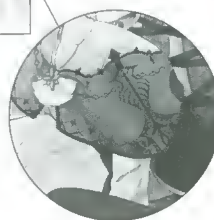




王様のお菓子を意味する王冠



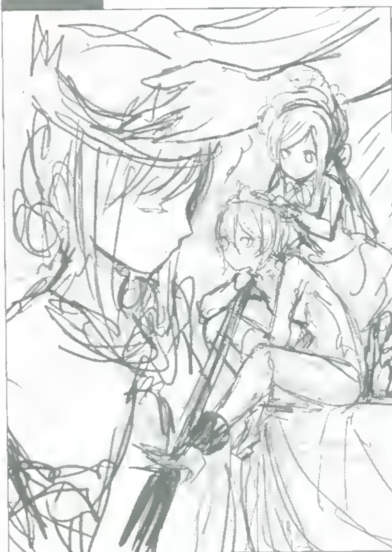
アイスとエスプレッソの白黒をスカートに。



フランスのお菓子なのヨーロッパの王子様のような服

スプーン

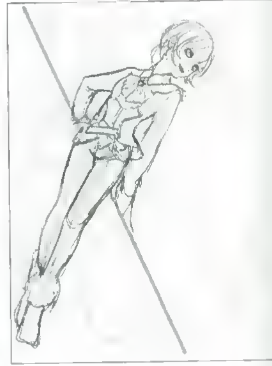
ラフ



没ラフたち







テーマ・構図

【ラフ】
漫画の表紙もしくはコマの一部のようなイラストにしようかなあと服のデザインも見える構図を探していました。細かく描き込むと気力が持たないので（笑）シルエットを取り、すぐに線画に入ります。
簡単な構図なので心理描写的なものを入れられたらと思い、王冠の子（ガレット）の目線をこちら側から見て左上にし、「想像をしている」といった意味を持たせたり、その目線の先にガレットの「想像していること」を描いてみました。「もしかしてこの子が好きで、王冠をかぶせたいのでは？!」
なんてガレット・デ・ロワのことを調べた方に想像してもらえたら嬉しいです！

【キャラデザ】
「食べ物擬人化」といったらやりやすいのはお菓子かなと、好きなアフォガートと元気そうなフルーツタルト
お姫様みたいな子がいるなら王様がほしいな……と。
ガレット・デ・ロワの３人に絞り、服をお菓子のイメージで描くのかそのままフルーツや生クリーム、見た目そのままのモノが服にのっかっているような子を描くかすごく悩んでいました……が
その「お菓子のイメージ」の子をデザインしてみました。



ガレット設定画



タルト設定画

アフォガート設定画

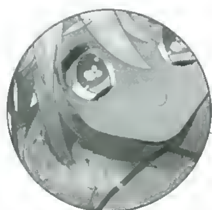
【ガレットについて】
ガレット・デ・ロワは王様のお菓子の意。紙の王冠がとてもかわいらしいです。フェーヴが当たった者は幸運が１年間続くと言われているそうな……。王様になった人は王冠をかぶり、好きな人を王妃として選ぶことができるということから、この子はアフォガートを選びたいけど……なんて考えてしまいます。
ガレットを分けるとき「貧しい人のために」という意味でひと切れ残すそうです。きっと優しい子、優しい王様、でも女の子でキャラクター化しよう……と、いろんな想像をしながら品のある男の子みたいな女の子にしました。服も派手すぎないように……と考え一生食べ物に困らないように、という意味を持たせたかったので、完成前にはフォークを銀の匙にしています。

【アフォガートについて】
アフォガートはアイスやジェラートにエスプレッソをかけて食べるのが一般的だけど他にキャラメルミルク、紅茶とかける飲み物はさまざま。でも擬人化するならコーヒーかな……とバニラの甘さと冷たさコーヒーのほろ苦さと温かさを性格に表せられたらと思い、味に品もあるので、外見はふんわり落ち着いたかわいらしいお嬢様という感じです。生クリームを下に上にジェラート、その上からエスプレッソというイメージでシルエットを取り、甘さのほうが強いので服の形や表情でバニラの子供っぽさを、コーヒーの色で少し落ち着かせてみました。背伸びしている（つもりの）女の子。透明なグラスに入れるとかわいいかも……。

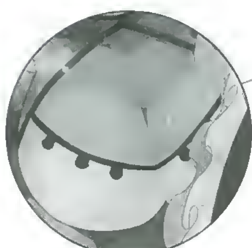
【おまけ：タルトについて】
もう派手。派手にしよう。この子はすごく元気だ！　ちょっとおてんば娘みたいなところあるんじゃないかな……と。動きやすそうな、動いたら可愛いかもと思える服を考えていました。残念ながら彼女の出番はラフで終わりましたが……。

【タイトル】**吃吧。**

【テーマ】**点心**　　【イラストレーター】**HY**



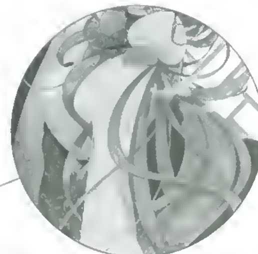
褐色肌としたたる汗



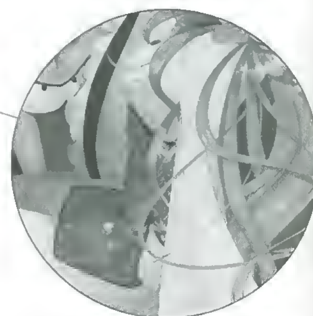
豊満な胸



蒸し器



桃をイメージしたピンクの髪



チャイナドレス

肉まん



桃まん



ラフ



テーマ・構図

蒸したてで熱々の点心。桃まんと肉まんのイメージで。
タイトルの【吃吧】は【どうぞ召し上がれ】。
ちなみに私は衣装はざっくりラフを切って、細かいところは清書しながら考えちゃいます。メインのモチーフが決まっていれば途中でブレることはまずないので。

ワンポイント講座

デザインのポイントと描き分け

キャラクターを複数デザインするときの個人的なポイントをいくつか紹介します。




①

1つ目は、先程もチラと描きましたが、最初はモチーフを決めてデザインするのがわかりやすくて良いです。
私は良くデフォルメ (以下 SD) を用いてデザインするのですが、なぜ SD 化するのかというと、【何を目立たせたいのか】が良くわかるからです。SD というのはその名の通り簡略化を意味しています。
つまり1つ・ないし2つ自分でこれ！　というアイテムを決めて、それを記号化して全面に押し出せばいいわけです。
今回の桃まんちゃん（以下桃ちゃん）に関しては【桃の髪飾り】と中華娘らしい【袖】ですね。
しかしこれも多ければいいというものでもありません。特徴が多くなればなるほど情報は増え、一体何をアピールしたいのかが見ている側に伝わりにくくなるからです。




②

2つ目は【シルエット】です。
これは複数デザインの上で、私が特に大事にしていることです。
恐らく普段私たちが目にしている有名キャラクター達は、真っ黒に塗りつぶしても大体が形だけで誰なのかわかると思います (この場合も SD は特徴がハッキリとわかるのでオススメ)。
肉まんちゃん (以下お肉ちゃん）のシルエットで一番特徴的なのは、【頭のアンテナ】と【リボン】です。
もうこれだけで少なくとも桃ちゃんとは明らかに違いますよね？　桃ちゃんの【袖】もここで生きてきます。それにシルエットだけで誰か見分けられたら、格好良くないですか？

③

最後は【イメージカラー】
ここで大事なのは色を塗る際にキャラクターごとのイメージカラーを決めておくことです (プ●キュアがわかり易いかと)。でも、塗りながら決めたい……まだ決まらない……というときもあると思うのですが、そういうときは【明暗・コントラスト】だけでも気をつけながら塗るといいと思います。モノクロに置き換えるとわかり易くてオススメです。
今回はキャラクターは２人なので、色分け方法は【白と黒】【寒色・暖色】などいろいろありますが、お肉ちゃんの肌を褐色にするだけで簡単に差別化ができちゃいました。褐色肌、可愛いですよね。

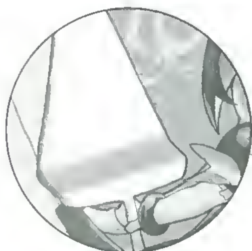


ひとこと

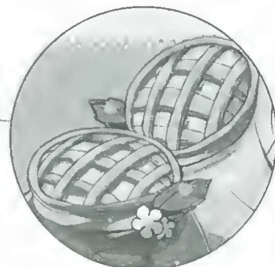
桃まんはわかりやすくモチーフを用いてデザインし、肉まんはキャラクターの肌や身体を使っていろんな意味で「ギュッと詰まった肉らしさ」を。モチーフを使わずにデザインするのは難産でしたが、とても楽しかったです。
ちなみに桃ちゃんが手に持っているのは「蓮の実」なんですが、桃まんは中身に蓮の実餡を使うととっても美味しいそうです。もう少し目立つように描くつもりだったのですが、蓮の実がどんな姿なのか調べたところ……軽く後悔しました。(興味があったら調べてみてください) なので一粒だけ。いろいろと調べてみると面白いことがわかるので、何かモチーフを決めて絵を描くときはまず情報を集めるといいと思います。知らなかったことがきっと見つかりますし、デザインのヒントになると思うので。

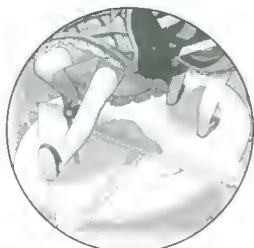
【タイトル】Cinnamon!

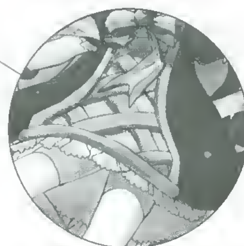
【テーマ】アップルパイ　【イラストレーター】さがのあおい


ケーキサーバー




頭にのったアップルパイ


パイをのせた
ナプキンとお皿


パイ生地を模した服

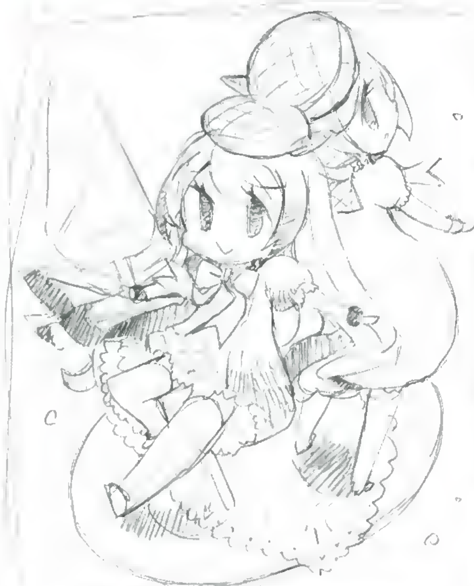
擬人化について

・気をつけていること
パッと見て、すぐに何の擬人化なのかわかるようにデザインしたいと思っています。少しひねりを加えつつ「賑やかだけど､シンプルに」できたらいいな。個人的には、とにかくかわいくて楽しい感じにしたいです（笑）！

・制作方法
頭の中で考えるより､とりあえずいろいろと描いてみて、特徴的なパーツを足したり引いたりしていると、自然と完成型が見えてくる気がします。
キャラクターの頭身によって、生きてくるデザインやパーツのバランスが変わってくるので、最初に描きたい頭身を決めてしまったほうが良いかもです……！(今回、これでかなりデザインを描き直したので (笑)

・「アップルパイ」擬人化のキャラクターづけ
リンゴの赤は元気なイメージなので、少し強気そうな表情にしました。対して、青は大人しい感じで髪もショートに。

ラフ



ワンポイント講座

●リンゴの擬人化パターン



リンゴの原型

A



擬人化……？
（完全にネタです・笑）

B



リンゴの原形を残した擬人化
（ひねりがないので、もう一歩……！）



皮を剥いてみる
（身体にリンゴを溶け込ませることができたので、擬人化らしくなりました）

●リンゴにもう一段階プラスした「アップルパイ」の擬人化

青リンゴちゃん
（赤と青、それぞれが色味的に映えるように、2人配置しました）

リンゴの葉っぱ
（濃い緑色を入れて、赤のみがぼやけないように引き締める）

剥いた皮のような髪
（リンゴ単体の擬人化Cのアイデアを残しました）

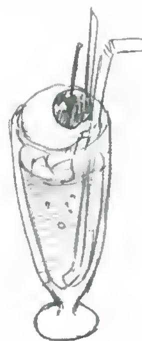
パイ生地
（こちらも身体に溶け込ませたかったのですが、ホラーになりそうだったので服の一部にしました）

切ったパイを取り分ける、ヘラ（？）

ウサギのように切ったリンゴ

●「クリームソーダ」擬人化

その他の擬人化例として「クリームソーダ」を描いてみました。髪の毛は、バニラアイスのイメージ。服に、メロンソーダのグラデーションと炭酸の柄を入れてみました。色が層になっている、綺麗なカクテルのデザインにしても楽しいかも……！

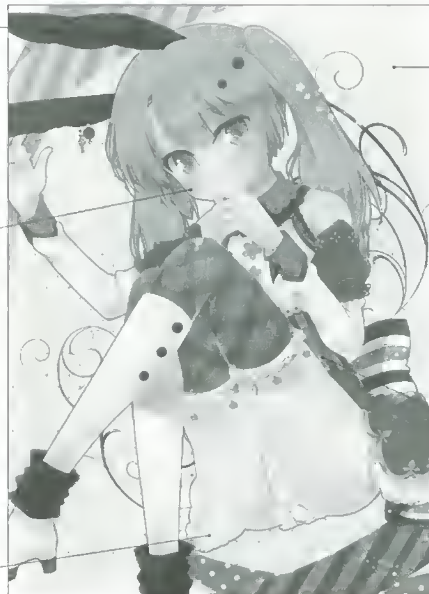






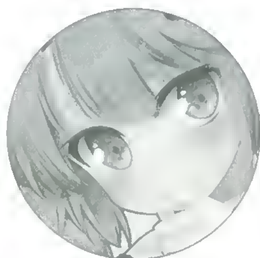
【タイトル】白桃とベリーのうさぎ

【テーマ】フルーツパフェ　【イラストレーター】紺野賢護

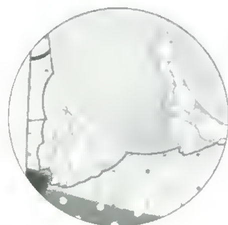


うさ耳

白桃とベリーを
イメージして
赤を基調として
暖色系でまとめている



ベリーの酸っぱさも
プラスして甘すぎない表情



生クリームとアイスを
イメージしたスカートのフリル



服の模様いろいろで
パフェらしさ

ラフ



テーマ・構図

デザイン重視のキャラのイラストということで全身が入るように座っているポーズにしました。
座っていても動きが出るといいなと思いながら角度をつけていきます。手はなるべく画面内に入れるようにします。

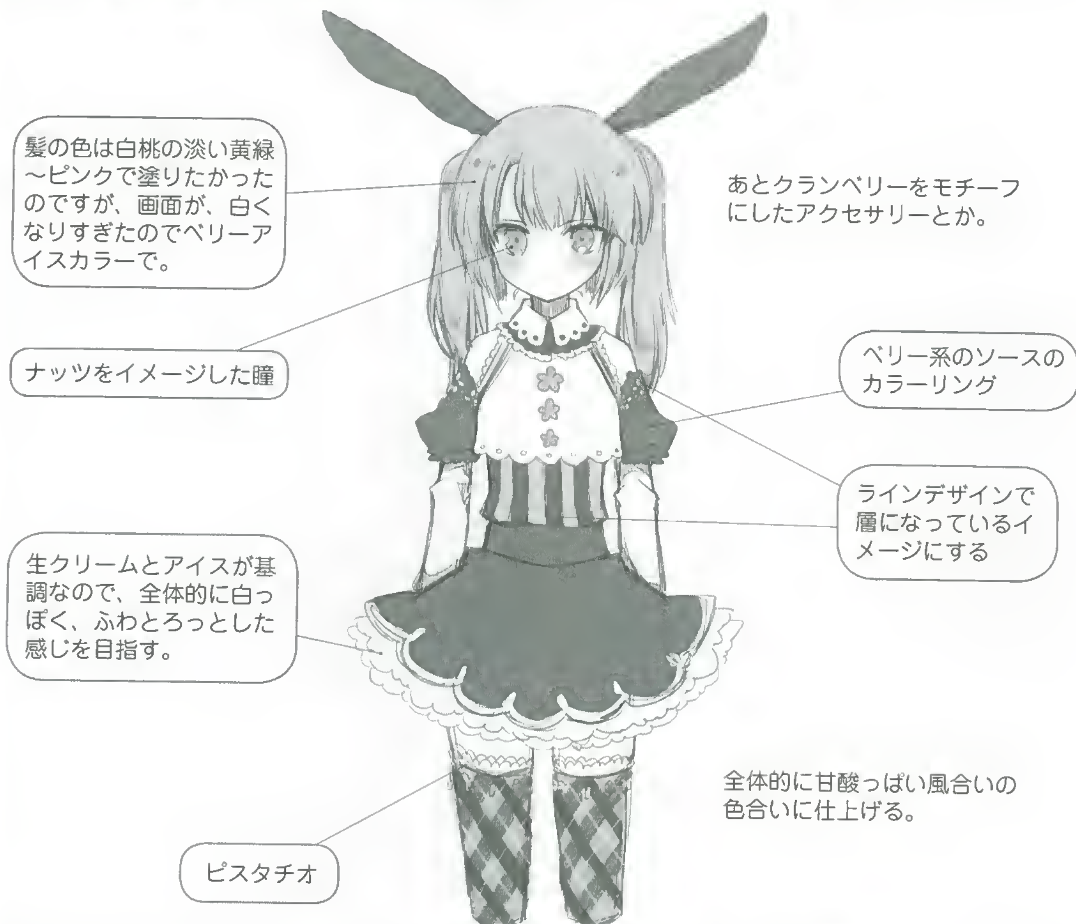
ひとこと

擬人化というテーマでしたが、擬人化デザインを考えるのは大好きなのでとても楽しかったです！　日常であまり描けないような可愛らしいデザインを堂々と描ける楽しみがあります。ラインデザインとかドットデザインとかかわいいですよね～。
余談ですが今回、目が可愛く塗れたのではないかなと気に入っております＾＾
一枚イラストを描くときに気に入った部分ができると嬉しいです。あといつもと違った表情などを描けたときも嬉しいので、今後はいろんな表情を描くことを意識したいなと改めて思いました。
それでは描かせて頂き有難うございました！

ワンポイント講座

◇フルーツパフェ（白桃とベリー）イメージで擬人化デザイン◇

食べ物を擬人化デザインすることにおいて最も大事なことは「美味しそうな色合い」にすることだと思います。
今回はそのことに重点を置いて色で表現する擬人化を目指してみました。



表情も甘すぎないイメージにしてみました。でも口元に手を持っていって女の子らしさを表現。
甘いんだけど甘すぎない感じです。
ex: 甘ーいお菓子→にこにこな笑顔
　苦味や渋みのある抹茶のお菓子→落ち着いた表情　でもちゃんと女の子らしい
　辛い食べ物→ハキハキしている表情、怒っている表情　など

◇擬人化するものの形(デザイン性)と固有色で表現する◇

「リンゴ」を擬人化する



●バラ科
●赤　白　緑　(黄)
●カントリー調
●リンゴと言えばうさぎ
(ロップイヤーとか？)

●黒い種でドット
●赤い面積が多い
●緑の瞳
●白雪姫(袖とか)

こんな風に連想する単語などを思いつくまま並べていって、それを元にデザインするといいです。

カバーイラストラフ

複数キャラクターを描くときは、構図も悩みがちです。１枚のイラストにそれぞれのキャラの個性を表現できて、さらにどちらも主役になれる構図を探してみましょう。





ふたりの性格の差を出しつつ、フカンでかわいいポーズを試行錯誤します。紙面に限りがあるのでキャラクターはできるだけ密着させる



ジャンプポーズは迫力もあり、顔も大きく見せられる、躍動感があるなど、利点が多いポーズ。2人のジャンプのしかたの違いもよく表れている

本扉のイラストはカバーにいない3人を均等に配置。これも顔を近づけることで視点を集め、さらにまとまりの良い構図になる



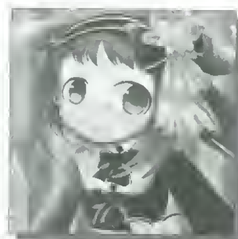


カバーイラストが内側に向いているジャンプだったので、総扉は開放感のある外向きポーズを採用した

イラストレーターの紹介



玉之けだま
毛玉牛乳
http://cult.jp/keda/



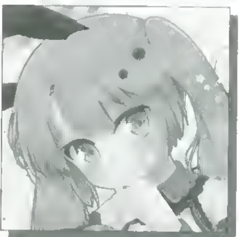
こはら深尋
Panoramica
http://koham.sakura.ne.jp/



HY
いつもの！
http://itumonon.blog117.fc2.com/



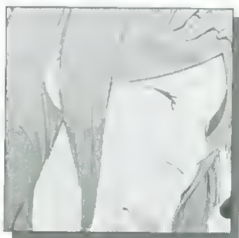
さがのあおい
AQUA-BRAND
http://a-sagano.sakura.ne.jp/



紺野賢護
うにぐる
http://unitya.nobody.jp/



カネダ工房
http://miyamaakane.blog99.fc2.com/



南雲ウリ



いそろく
インパール作戦
http://pixiv.me/yisorock



ときお
鏡茶屋
http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/



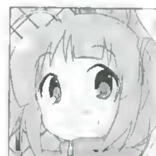
ふじ



凪紗



丹都十哉



える



deruta
アルメリア
http://erdbeere677.web.fc2.com



たまこねこ



秋槻諒



晴日れお



影山大河



土屋桃子

▶あとがき

本書は、キャラクターのバリエーションを増やし、複数の女の子を描き分ける目的でつくられました。

ただでさえかわいい女の子を描くのは苦手なのに、さらに変化をつけるなんてとても……と思う方もいらっしゃるでしょうか。

大丈夫です。描き分けとは、キャラクターが２人以上いて成り立ちます。

こっちの子はこっちの子に比べて髪が長いな、目がつりあがっているな、髪の色が濃いな、というように、見ている人は、どちらかを基準にしてもう片方を見比べてしまいます。お互いのデザインに差が出るほど、キャラクターの個性が際立ってくるのです。

そしてキャラクターを動かす際、性格設定を加えることにより、考え方や行動やしぐさにも違いが出てきます。そうやってつくられた、まったく違うキャラクター同士が絡むことによって、お互いが反応しあい、世界がどんどん広がっていきます。

本書は目から描き分けをスタートしていますが、ある程度描き分ける力が身についた方たちは、必ずしも目から考える必要はありません。服装や髪型、しぐさなど、自分の思いつくところから始めてみましょう。そして違いを出してあげてみてください。あなただけの素敵なキャラクターづくりに、本書が少しでもお役に立てば幸いです。

最後に、本書を発行するにあたり関わったすべての皆様に心より感謝申し上げます。



宮月もそこ



じと目タイプの女の子に、イチゴ型の
袖と葉っぱのスカートをつけて、頭に
クリームを載せてパフェ化…。

擬人化は萌え化

動物が後ろ脚で立ち上がって人の言葉を話すのが「擬人化」だったのは過去の話で、今の擬人化では萌えキャラクターにするのが主流になってきました。よく考えると善悪とか春夏秋冬などの形のないものも、昔から美しい女性の姿で表現されていましたから、それが萌えキャラになっても何の不思議もないでしょう。キャラクター化したいものについて、どのくらい画像としてイメージづくりできるかが重要な課題です。

擬人化したい要素を１つでも多く、具体的に絵にできるように身の回りのものを観察し、形と結びつける習慣をつけなくては！　と思いました。158ページで「擬人化キャラクターのつくり方」が紹介されています。形になりにくい「おいしさ」などを絵にするのは、表情やしぐさ、ポーズの描き分けからコツコツ学ぶべき…ですね。ものをじっくり見て小さな差を知っておくことが、自分の表現の引き出しを多くする最初の一歩なんです。

本書で紹介した５つの目のタイプは、キャラクターの内面表現の描き分けに結びつく「差」の決め手になると思います。微妙な差を描き分けして、たくさんのキャラクターづくりができると、複数のキャラクターが登場する物語のあるシーンが描けるので、楽しさが広がっていきます。

角丸つぶら

■著者

宮月（みやつき）もそこ

日本工学院専門学校で漫画・アニメ・キャラクターデザインを学ぶ。アメリカで萌え系のGIFT本を出版後、ウェブでの漫画連載、ゲームのキャラクターデザイン、実用本のイラストなど多数手がける。主な作品に4コマ漫画『兄がライバル！』、『激闘！スマッシュピート』（バンダイナムコゲームス）、『戦う美少女キャラクターの描き方』（誠文堂新光社）、『萌えキャラクターの描き方 』『萌えロリータファッションの描き方　顔・からだ・服の美バリエーション』（ホビージャパン）など。現在は、日本工学院専門学校にて講師を勤めている。

角丸（かどまる）つぶら

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ

●編集
沖元友佳

●企画協力
久松緑
林彩奈　[ホビージャパン]

●企画編集協力
（萌）表現探求サークル

●編集協力
日本工学院専門学校

萌えキャラクターの描き分け
基本テクニック編

2014年3月31日　初版発行

著　者　宮月もそこ／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-7601（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0791-7 C2371

好評既刊



萌えロリータファッションの描き方
基本となるボディからコスチュームまで
定価:1,905円(税別)



萌えロリータファッションの描き方
美しい基本ポーズから魅せる構図まで
定価:1,905円(税別)



萌えロリータファッションの描き方
顔・からだ・服の美バリエーション
定価:1,905円(税別)



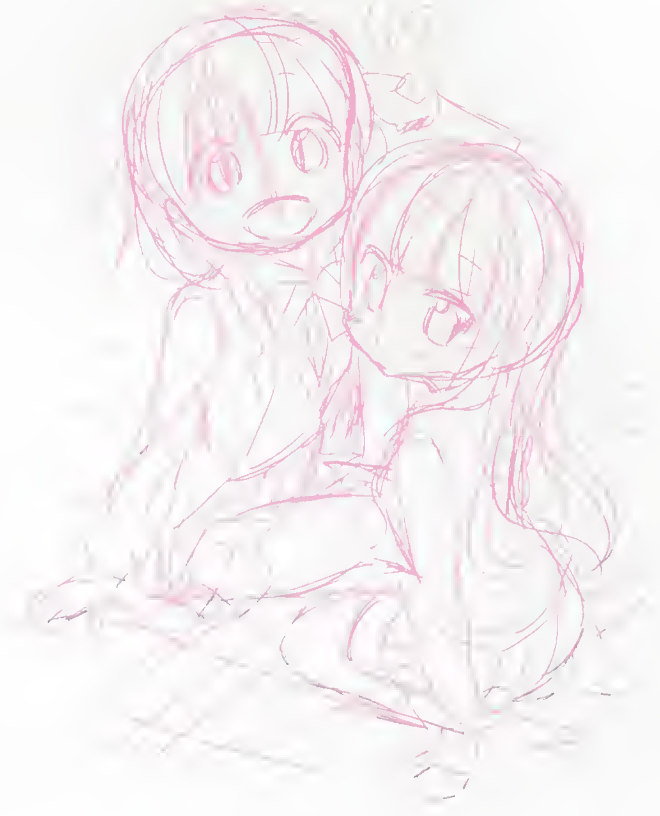
萌えミニキャラクターの描き方
顔・からだ編
定価:1,905円(税別)



萌えふたりの描き方
おんなの子編
定価:1,905円(税別)



女の子の服イラストポーズ集
そのまま使えるシワパーツ800
定価:1,900円(税別)



How to draw MANGA